跟我学电脑丛书

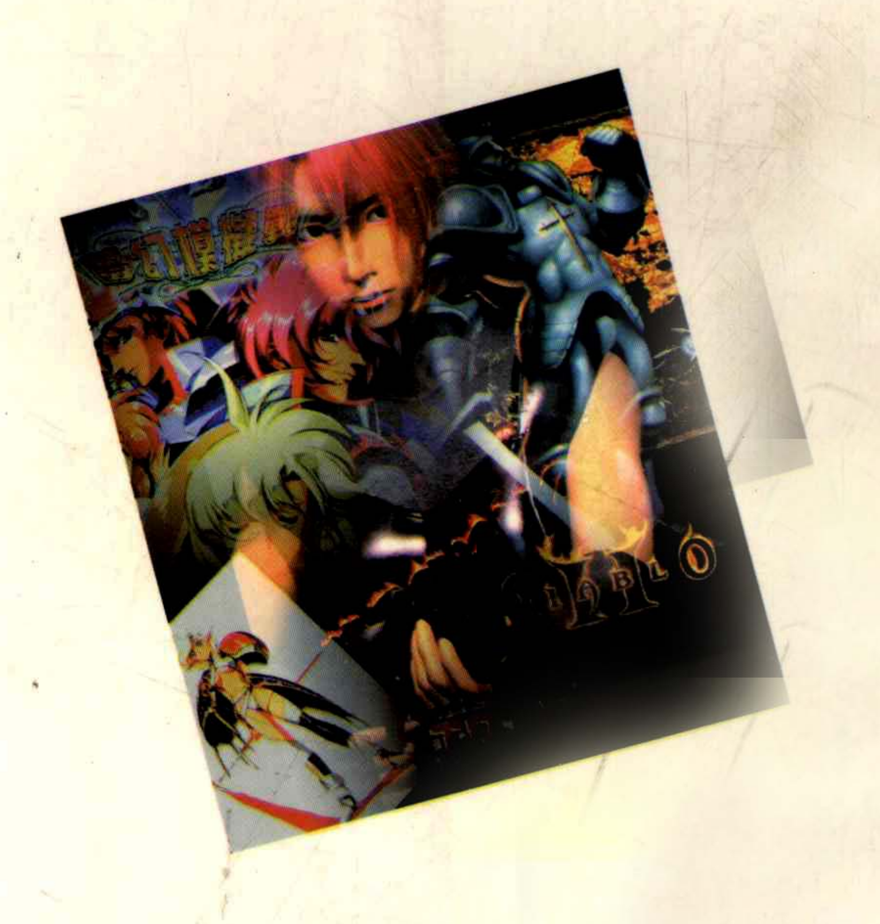
跟我学

游戏攻略

杨 毅 黄惠民 李宗福 王望如 编写



国防科技大学出版社





ISBN 7-81024-682-8/G · 36

定价：14.00 元

跟我学游戏攻略

杨　毅　黄惠民
李宗福　王望如　编写

国防科技大学出版社
湖南·长沙

图书在版编目(CIP)数据

跟我学游戏攻略/杨毅等编写.—长沙:国防科技大学出版社,2000.9

(跟我学电脑丛书/吴松主编)

ISBN 7-81024-682-8

Ⅰ.跟... Ⅱ.杨... Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2000)第 41122 号

国防科技大学出版社出版发行

电话:(0731)4572640 邮政编码:410073

E-mail:gfkdcbs@public.cs.hn.cn

责任编辑:卢天贶 责任校对:黄八一

新华书店总店北京发行所经销

国防科技大学印刷厂印装

*

开本:850×1168 1/32 印张:9 字数:226 千

2000 年 9 月第 1 版第 1 次印刷 印数:1—5000 册

*

定价:14.00 元

目 录

最终幻想Ⅷ

在本游戏中，玩家在游戏中将扮演一位相当优秀的私人雇佣兵学校毕业生，其所在的“歌登学校”是一所私立的雇佣兵培养学校，从学校中毕业的学生进入各级政府和军队后将其所得的佣金再部分缴还学校而形成学校的经费。学生在学校中的学习过程中，除有学习技能的记录点外还可以有发光的魔法吸取点，魔法吸取的功能是通过使用吸取魔法指令来执行的，这样，在于敌人作战时也可使用这个功能来吸取敌人的魔法以及其他特殊能力。

在游戏中，除玩家扮演的史克尔(Squell)外，同届的毕业生中还有一位旗鼓相当的学生——席法尔(Seifer)，一次，在学校进行的训练中，由于席法尔使用禁止使用的魔法，玩家在交战中被击晕，并在眉心留下一道伤痕；当玩家清醒时，已躺在保健室的病床上，正受着医务士卡姆基的照顾；没多久后教官吉斯蒂丝(Quistis)来看望玩家并带领玩家回到教室。到了教室，吉斯蒂丝教官将宣布有关 SeeD 选拔考试的内容以及如何成为 SeeD 团的成员：

下课后玩家可以调查桌上的电脑，选择“预习—复习”选项后将得到两支 G.F ：

第一个是雷神具有雷电属性，第二个是冰神具有冷气属性；

此时询问吉斯蒂丝教官，可以知道 SeeD 的测试在 “炎之洞窟”进行，并将知道“炎之洞窟”位于学校的东面，随后玩家可以离开，前往学校的大门。

在途中吉斯蒂丝被一位女学生撞到，可以和她交谈，边谈边走

到一楼的黑板前面，在这里玩家将遇见同伴赛鲁(Zell)，他将加入玩家的队伍。

来到大门后，玩家将遇见吉斯蒂丝教官，走出学校后再来到“炎之洞窟”，在进入洞窟前只有选好时间方可进入，此时，应该装备上冰神G.F 。

进入洞窟的最深处，玩家将与火神伊弗烈特进行战斗，结束与其的战斗后玩家将获得到火神G.F。然后返回学校，走到至一楼大厅黑板处，选择“学生寮”选项可以回寝室。在寝室里换好学生制服后到一楼大厅集合。此时，吉斯蒂丝教官将宣布要进行SeeD选拔的最终测试，测试以组队方式进行，玩家将与赛鲁和席法尔组成一队，不幸的是，由席法尔担任这个小组的组长。

由于席法尔不同意吉斯蒂丝教官的安排，他们发生了争吵。正在此时，学校长宣布本次测试中参加选拔的有共20名分别来自从A班到D班的同学，将从中选出9位进入SeeD。

测试开始了，三人乘车前往学校“巴拉姆市”；其位于学校的右方，靠近海边。下车后三人换乘码头边的运输艇，此时将获得任务的提示，方知任务是前往支援“特鲁公国”，“特鲁公国”正在与“卡鲁巴帝亚国”进行战争。上岸后装备好G.F，进入中央广场，击倒沿途的“卡鲁巴帝亚国”的士兵，在追寻敌人时玩家将获得长耳猎犬的帮助，发现敌人正往山顶前进，于是组长席法尔将下令向山顶发动进攻。

三人上坡的时候将遇到特鲁公国的士兵，从中得知有许多卡鲁巴帝亚军往山顶去，继续前进将遇见怪兽，合力击败怪兽后，三人决定向山顶的电波塔前进。

在进入电波塔后，搭电梯上楼时将遇到一名正在修理天线的敌人少佐并与其发生战斗，战到一半又将遇到会使用龙卷风的怪兽，需要合力将其打败。战斗时，玩家可以对该怪兽使用吸收魔法指令，从而获得音之幻兽G.F。此时，获得指令需要在30分钟内回

到登陆点。

正离开电波塔时将从塔顶落下一只机械蜘蛛，三人不是这只机械蜘蛛的对手，应该趁其不备将它打蹲下，然后同时按L1和R1开始逃跑，蜘蛛将在后面紧追不舍，只有在教官的火力支援下才能将机械蜘蛛打败。

任务完成了，三人回到巴拉姆市后。玩家将到市区去探望赛鲁的母亲。回到学校后，玩家将在走廊上遇到席法尔，在谈话中席法尔流露出对于撤退地的不快。

在总结中，由于席法尔私自下令进攻电波塔，学校长对席法尔加以处罚，使他无法成为SeeD的正式成员，只能在毕业后成为SeeD的候选成员。总结完毕后返回大厅，广播中宣布众学员要前往二楼教室前走廊集合，集合后有学校教师前来公布入选SeeD的学员名单，共有包括玩家在内的四人入选，从此成为正式的SeeD成员。

集合完毕，玩家返回寝室，可以去参加结业舞会。

在结业舞会上玩家与吉斯蒂丝教官交谈后获知要前往一个秘密地点，即位于一楼的“训练设施”，将SeeD的军礼服换成便服后前往训练设施，在那与吉斯蒂丝教官一起进入 。在训练设施里两人走了一阵，正要走出去的时候两人将发现一名被怪兽纠缠住的女子，经过战斗后将怪兽击倒。此时将出来两名穿白色制服的士兵把这名女子带走。第二天起床后，玩家正式接到了作为一名SeeD成员的任务，与学校长进行交谈，可以获知这次的任务是由玩家、赛鲁和赛菲(Selphie)三人前往帝巴市对当地的地下反政府组织进行支援。三人前往巴拉姆市，然后买车票搭火车前往帝巴市。在途中三人十分疲倦便开始睡觉，此时将切换到另一个场景：卡鲁帕迪亚士兵拉古那(Laguna)、启罗斯(Kiros)和瓦德(Ward)穿过森林之后取得一辆军车前往街上的酒馆喝酒，在酒馆中三人遇见一位弹钢琴的女孩，演奏结束后该女孩与拉古那交谈，并邀请拉古那到她

的房中谈话。然后将切换回在火车上的场景。

玩家等三人从梦境中清醒，到帝巴市继续乘火车前进。在火车上玩家将发现在舞会中的舞伴正是地下反政府组织的首领蕾诺雅(Rinoa)，她养了一头名为安杰鲁的牧羊犬。三人与蕾诺雅交谈后进入房间商量行动方案，经过讨论后决定趁现任大统领乘列车前往帝巴市的途中对其绑架。

为顺利完成任务，玩家建议采用如下方案完成对大统领的绑架：

首先，将地下组织的蓝色列车仿改造，使其与大统领乘坐的列车一样；

然后：发动进攻，将位于车队最后的第二列护卫列车夺下，然后用密码将第一列护卫

列车与大统领乘坐的列车间的联系切断；

再将所改造成的假列车及地下组织总部列车交换联接，同时用密码将第二列护卫列车与大统领乘坐的列车间的联系切断；

最后让地下组织总部与大统领乘坐的列车在 5 分钟内分开，即可完成绑架任务。

其实这次任务并没有完成，因为发现了所绑架来的大统领是替身，将其击倒后获知真正的大统领已经离开，并到了帝巴市的放送局去了。

回到帝巴市经过一番打听后，玩家在获知市内的酒馆中有可以通往放送局的秘密通道。为进入酒馆，玩家必须先打倒酒馆前的士兵，然后应与酒鬼谈话才能发现秘密通道。几经周折，几人来到了电视墙，此时将发现席法尔与吉斯蒂丝教官也正往会场去，而且大统领已经被席法尔所绑架，玩家等人也马上赶往会场，但席法尔已经被魔女(EDEA)带走了。

现在玩家等人应该马上离开并前往“学校东”。在通向车站的路上玩家可以从过路人的手中取得车票并且乘车前去，下车后几

人必须穿过车站左后方的森林地带，然而进入森林后只有蕾诺雅幸免，其余所有人都将倒下。此时将切换到另一个场景：拉古那与启罗斯、瓦德到达了矿场，沿着路走将看见炸药，应该选择赤色的选项，然后三人一直向前进，击倒前来增援的士兵后三人将跳崖脱险。

场景切换回来后，玩家等人穿过了森林后并到达了学校卡鲁巴帝亚分部，广播中将要玩家等人到二楼的接待室去，进入接待室后吉斯蒂丝教官将也进来。玩家可以和同伴们进行交谈，然后到外面过些时候再返回接待室。到了大门口众人会合后玩家可以和蕾诺雅交谈，这时，学校长出现了，并且告诉玩家下一个任务是去首都击败魔女，同时，神枪手艾文尼(Irvine)将加入玩家的队伍。

与上次一样，几人花 3000 元搭乘列车前往首都，在路上获知魔女已经被大统领任命为大使。几人乘巴士到达大统领官邸后必须和官邸的守卫进行交谈，然后可以获知只有到位于东北海边的“名王之墓”去，并将掉在地上的武器上的号码抄回来交给大佐才能见到他。于是 几人立即前往“名王之墓”。

到达“名王之墓”内要找开关将各个门打开才能看到武器，玩家可以这样进行：

直走－向右转－再直走－向右转－再直走－再向右转－与头目战斗－直走－向右转－再直走－再向右转－然后直走－向右转－再直走－然后在右边寻找开水门的开关将其打开－直走－向右转－再直走－再向右转－然后又直走－向右转－再直走－在左边寻找开门的开关－再直走－直走－向右转－再向左转－再左转－最后再直走 。

经过和谜之石像战斗，将其击败后玩家将获得兄弟仁义 G.F(又称为牛兄弟 G.F)。然后可以在前景途中发现在地上的武器——一把剑，将剑上的号码抄下并返回。

回到官邸后与守卫谈话，并输入从剑上抄来的号码，在输入号

码时应该从个位数开始输入，随后可以见到大佐。几人跟着大佐在外面走走，然后将回到大统领官邸，行动便开始了。

此时，吉斯蒂丝教官与赛鲁、赛菲一起回到官邸，但不幸被困在房间里。同时，蕾诺雅由记录点右边的货车边上的木箱向上爬入了魔女的住处，也被魔女抓住。然后在就任大使的仪式上魔女将大统领刺杀。

被困在房中的吉斯蒂丝教官等三人可以通过搜寻放杯子的架子并将杯子置于靠窗边的雕像的手上来逃出房间。三人出门后进入下水道后再绕出一个迷宫，便可以到达凯旋门。

同时，玩家与神枪手艾文尼进入了魔女的住处，只有将由雕像变成的两支怪兽击败后才能将蕾诺雅救出来，在战斗中玩家也可以使用吸收魔法指令，这样可以获得光之幻兽——红玉 G.F。

现在，吉斯蒂丝三人也到了凯旋门的 3 楼，将墙上的机关拉下，却发现前面是敌人，三人都被抓住了；与此同时，在魔女住处进行的战斗中，神枪手艾文尼的攻击也被魔女的魔法挡住，席法尔也将玩家去路挡住。将席法尔击败后玩家不幸被魔女以冰柱穿身而受重伤落败被擒。

（以上是第一张光碟的内容）

接下来，场景又切换到了拉古那等三人的故事。跳崖逃脱后拉古那到了一个小村子里休息了将近半年的时间并得到了村民的悉心照料，终于得以恢复。为了报恩，拉古那每天在村子附近巡逻，将来犯的怪兽一一消灭。有一天一个小女孩告知他在酒馆中出现了一位穿着奇怪服装的人，于是拉古那到酒馆去看看，却发现此人竟是失散多时的好友启罗斯。与启罗斯交谈后拉古那获知自从上次跳崖脱险后，启罗斯休息了一个多月就恢复了健康。两人离开酒馆后从村口一直向下走，一路上两人击败了许多怪兽后今日的保卫村子的任务就结束了，两人回到酒馆的二楼和店主见面后便回家休息，游戏场景也将切换到玩家这一幕。

大家都被抓住了，神枪手艾文尼不知到了哪里去了，除了玩家外大家都被关押在一起，不多久后，蕾诺雅就也被带走了。

玩家被单独关在一个牢房里，老对头席法尔为知道情报对玩家使用电刑逼供。在关押赛鲁等人的牢房处有个蒙巴(Moomba)偷偷给众人送食物，然席法尔后守卫发现了并对蒙巴动粗，赛鲁自然要挺身相救(此时应选择第一个选项)。在单人牢房里席法尔也没有从玩家出获得任何有用的情报(应选择第一个选项)，气急败坏的席法尔将玩家电得晕倒了。

为逃狱吉斯蒂丝等人将狱警骗进牢房里饱以老拳，将狱警击倒后再上楼，接着将楼上的两名士兵也击倒便可以抢回个人的武器。

众人冲出牢房后向上走，将在途中发现几个蒙巴，跟着他们上到最顶层便可以把玩家救出来。然后赛鲁留在了第13层，其余人都到第1层去，不料赛鲁被典狱长抓住，幸好此时众人听到了上面传下的枪声赶回来将典狱长击败了，救出了赛鲁。

艾文尼告诉众人关押地在地底下，众人便兵分两路向外出逃。第一队以玩家为首向上前进，第二队以艾文尼为首向下前进。

当第一队人马到达了最顶层后将会遇见一些敌人，将敌人击倒后众人可以由通道逃出去。当冲进对面的建筑物时正好和艾文尼等人的第二队会合，于是大家坐两辆车逃出去了。

众人逃出后经商量决定阻止魔女使用导弹摧毁学校的行动，于是又分为两队，一队去导弹基地阻止导弹的发射，另外玩家则单独搭乘火车返回学校报告魔女的阴谋。阻止魔女发射导弹的一队人马沿着公路前进，经过魔女所在的城市后众人来到位于收容所东边的导弹基地，进入室内后在左边的门前寻找，发现需要ID卡才能通过门边右侧的读卡机，此时可以利用先前在车上捡到的ID卡来刷卡进入。

打开门后众人前进到第二个记录点下方处搜寻信息，探听到

消息后可以返回到第二个记录点右边的仓库找到整备兵，然后应该到记录点下方回报，再前往变电室，到了变电室后会知道现在正好是换哨的时间，在变电室外等待至守卫离开再进入变电室，进入变电室后可以先将控制系统破坏掉，一旦破坏了控制系统应该马上离开，出去会有守卫盘问，此时可以按如下顺序回答守卫的问题：先选第二项，再选第二项，最后选第一项；回答了守卫的问题可以把他们拉进变电室，当然也是一阵修理。

接着再回到仓库去，因为变电室已经被破坏掉了，所以进仓库后整备兵将要求帮忙，在与其对话时应该将回答的选项都选择第1项，然后往前站，站在两名装备兵之间后连按□钮以发动机器，这时系统将要求确认导弹的攻击目标，给个值就行了。

然后众人上楼，先把在门边的电脑的检查误差容许值调成最大值，再将更改后的资料传进去。做完这个工作后要进入上面的控制室，只有先和在楼口的守卫进行谈话才能进去。由于进入控制室后身份就会被识破，因此战斗又是不可避免。为了阻止魔女将导弹发射出去，在战斗中要想办法把左边的发射中止装置打开，这样就可以中止导弹的发射并完成任务。接下来再冲进控制室里把自爆装置启动就可以逃走，但要注意自爆定时不能过长。在逃跑到广场的时候要与机器怪兽进行战斗，战斗后可以逃离。

回到学校后，在大厅里可以见到风神和雷神，没什么事情就在一楼逛逛，注意要把六个地点全部看看；接下来去寻找学校长，到了二楼教室的走廊处可以知道学校长正在三楼办公室里，在寻找学校长的过程中的选项最好都选择第一项。

进入办公室间到学校长，学校长将给玩家一把钥匙，可以用这把钥匙乘电梯到地下室去。刚刚走了一半电梯就停了，此时在脚下仔细看看可以发现通道，进入通道后将见到一个转盘，要转盘转动应该先按"○"按钮，再连按"□"按钮。转动了转盘就可以沿着梯子继续向下爬，在爬梯子的过程中梯子会折断，玩家会掉到一个控制

室里。在控制室里找找，可以发现从右边的控制台处爬上梯子出去，与其他人会合后可以把栏杆边蓝色的闸门打开，开门后沿着楼梯一直下到最底处，在该处可以见到一个启动装置，将启动装置打开，当天的任务就结束了。

第二天到了大厅里将知道教员要见见玩家，于是乘电梯到地下室去见教员，与其谈话不料却发现怪兽，此怪兽身上有个按蓝色、黄色、红色顺序变化的灯，当灯变成红色时怪兽会使用魔法进行攻击，这时玩家应该对其直接攻击，灯就会变成蓝色，就可以使用吸收魔法指令来取得海洋幻兽 G.F。将怪兽击败后就到医务室去，和医务士谈话后（可以选第 2 个选项来交谈）再去见学校长（可以选最后一项来交谈）。返回大厅后将发现有不明身份的舰艇靠近，于是由二楼教室走廊底部的门出去，会遇见自称来见学校长的 SeeD 学员，然后到图书馆去。不久船员离开，玩家开始回忆自己的童年时光。过一阵后将见到赛鲁（可以选第一项进行交谈），从二楼的教室走廊底部的门出去接受“佛洛站长”的委托，然后马上到驿站去，把“杜普站长”从敌人手中救出来，将敌人的大型机器兽击倒，此时将发现到导弹基地去的同伴都返回了。

接着来到驿站右上角的工作室中，与室中的老人谈话后再回学校去。先和伙伴们谈话后，然后回学校长室报告。听取玩家的报告后学校长决定向魔女宣战，玩家将被任命为学员长。

为庆祝玩家的新任命，伙伴们决定为其举行一个音乐会，分配好各人的乐器后就没有什么事了。

到了晚上，玩家将和蕾诺雅一起去音乐会，在音乐会中和蕾诺雅到会场的右边谈完话后就可以回去休息了。

第二天，玩家将到巴拉姆去。

由于巴拉姆此时已经不能自由出入了，必须和守卫进行交谈，只有和他多次交谈后才能进去，在谈话中可以获知指挥官在巴拉姆的旅馆里。

进入了巴拉姆，众人前往港口。首先和带长耳朵猎犬的士兵进行谈话，然后到火车站边上的道具店里去，进行谈话后回到港口。

接下来回到赛鲁家中，与人谈话后前往火车站，但仍然无法找到指挥官。此时可以回到港口去，让长耳朵猎犬帮助寻找。跟着猎犬来到列车旁边，将发现雷神正从列车上急急忙忙逃走。回到旅馆里可以找到雷神，击倒雷神后便到旅馆里去，又将发现风神，又免不了一场大战，在战斗时可以使用吸收魔法指令从风神处取得风之幻兽 G.F，这样就完成了在巴拉姆的任务。

完成了在巴拉姆的任务后玩家将到位于东北方的“特拉比亚.歌登”遗址去。爬围墙进去后和伙伴们谈话（可以选第一项进行交谈），然后向右边走到达电脑室，再向左边走可以到达篮球场，然后走到位于石像右边的墓地去，却发现赛菲正在墓地里祈祷些什么。回到篮球场与伙伴们会合后，可以向孤儿院进发，孤儿院位于地图的最南边大陆的角上。

到达孤儿院后就可以回到学校去了，在学校发现了一架飞艇，到达操纵室后可以选择第一个选项，再前往电梯处选择第一个选项到一楼去，结果见到了赛鲁。

将戒指交给赛普后，席法尔率领了大批敌军攻入学校，赛鲁等人也向学校赶来。在途中赛鲁将把玩家的戒指交给蕾诺雅，但蕾诺雅不幸因冲撞而滑落到船外，在上面的伙伴们无法相助，马上向玩家求援。玩家得知后，马上下令将人马分为三队，一队到教室去抵抗敌人，另一人到大门去，玩家自己去救蕾诺雅。

冲到了教室里把敌人的空中部队通通干掉，然后和教室右下方的老师进行谈话，谈完话后到三楼去见医务士，然后向敌人发动了进攻。

向二楼的教室走廊底部的门前进，试图和蹲在地下的人进行谈话，但遭到了敌人的攻击；此时可以利用紧急救生门出去，救生门的用法如下：按“〇”按钮，先选择第三个选项然后再选择第二个

选项，出去后画面将有指示引导玩家进行战斗，在战斗时可以使用“◯”按钮进行攻击。击败所有敌人后便可以把蕾诺雅救出来。两人冲入敌阵中，首先应从右边走，然后上右边的楼梯，上楼后再朝左转，在这里将看见风神和雷神。到了右边的宿舍里将拿到第1号钥匙，用其打开左边的门到溜冰场里去，再由右边的门出去；出去后可以进入头一个看到的门，在那里可与学生取得第2号钥匙，拿到钥匙回到刚才看见风神和雷神的地方，朝上走将到达2号门。接下来玩家再到楼上，跳下来和敌人头目进行战斗，打倒头目后可得到地狱三头兽G.F。然后再往下走，到了左边的教室里可以取得电梯的钥匙，再到二楼的接待室便可坐电梯向魔女房间前进。

终于进入了魔女的房间，然而此时席法尔又将出现，击倒席法尔后魔女也逃跑了。于是玩家将离开魔女的房间到位于右方的大讲堂里去，在大讲堂里再次把席法尔击倒，在这里魔女将发动进攻，在战斗中蕾诺雅却受了伤倒地不起。

（以上是第2张光碟的内容）

战斗结束了，玩家前往保健室探望蕾诺雅，此时在广播中听见吉斯蒂丝教官要玩家到“魔女之家”—— 孤儿院去，一打听方知道是魔女回来了。于是玩家前往孤儿院，在孤儿院中将遇见到学校长和魔女(EDEA)，与之交谈后获知在这段时间中魔女已被未来世界的“阿鲁迪米雅”所操纵了。为了使蕾诺雅恢复正常，只有找到“阿鲁迪米雅”才有办法。在这时场景将转换到拉古那处。

在拍戏时拉古那扮演骑士去打倒恶龙，但在排演中启罗斯搞来的配角却是只真正的火龙，与之战斗后幸免于难，向山下逃跑时启罗斯将过来取得武器击倒火龙。然后场景又切换回玩家救蕾诺雅。

为救蕾诺雅，玩家到了孤儿院，在此可以和魔女(EDEA)交谈关于白色种子船的情况，可以获知其在孤儿院上方的海湾里。于是，玩家来到了白色种子船上，与船员交谈后又回到了保健室。

接下来去车站乘列车前往寻找曾研究魔女的欧坦恩博士，下车后前往龙骨之山。在路上将遇见骷髅龙，与之战斗并将其击倒，向右方走，可以在天空上方发现一道门，爬上去便可以乘电梯到达一个科技十分发达的梦幻都市。此时场景又将转换到拉古那处。

拉古那不知为何变成了囚犯，由于受到虐待，拉古那袭击了把守的士兵后逃出研究所，与欧坦恩博士的助手交谈后可以知道蕾诺雅已经被欧坦恩博士给带到研究所来了。于是进里面找到了欧坦恩博士，但博士却逃跑了，也不说出蕾诺雅的下落，只好到外面逼他讲出来，知道蕾诺雅就在博士的研究所里面。到研究所二楼可以把一楼门的禁制打开，然后到一楼去，进门便可以把蕾诺雅救出来。

众人找到了欧坦恩博士，在要求将蕾诺雅交给他观察后他将允许大家见蕾诺雅。然后众人离开此都市向位于东北方的发射基地前进，到达发射基地后玩家和蕾诺雅以及一个同伴将乘坐发射器去外太空，由于发现不明物体，其他人回到艾斯达首都的魔法研究所去。

在魔法研究所里将与欧坦恩博士进行交谈，从而可以获知作战计划。然后离开研究所，到右边的管道里去，从该管道出来便往上面的通道走，再登上楼梯向左走，由于时间限制，整个过程必须在 15 分钟内完成。

玩家将艾斯达大使的介绍信交出后便可以把蕾诺雅送往医疗室，而玩家等人则被带往控制室，进到下方的电梯里上楼可以见到蕾诺雅，然后带着蕾诺雅到控制室去。这时，获知月球已经发现变化，于是又到医疗室去，由于发现了新情况，玩家自己前往医疗室。

到医疗室后却发现蕾诺雅并不在医疗室里内，只好再回到控制室里，在此见到了蕾诺雅，而蕾诺雅正把禁锢魔女的封印装置打开，正要阻止蕾诺雅这么做时，玩家却被一种力量弹了出去，这时发现魔女“阿鲁迪米雅”要复活了。

到了楼上的出口看见蕾诺雅从左侧的出口出去了，只好换上太空衣追过去，但是没有追到，只好回到控制室，此时得知月球怪兽已开始入侵地球。

于是众人乘逃生艇离开，玩家出去寻找蕾诺雅，将蕾诺雅救回来后回到太空船里，此时将与八大头目展开战斗。按红、紫、绿、黄的颜色顺序两次两次的攻击后可以将敌人全部击倒，然后可以带蕾诺雅回到地球去。

终于到达了地球，蕾诺雅又被截走了，于是玩家与伙伴们会合后乘电梯去控制室，然后驾驶飞艇前往魔女研究所将蕾诺雅救出来。

将蕾诺雅救出来后带她到孤儿院去，跟着向左跑的狗走将只剩下玩家和蕾诺雅两人，接下来来有人通知在艾斯达的大统领官邸中发生了变化。

赶往位于官邸的大统领办公室后见到欧坦恩博士正好离开，于是向左走，到达控制室便可以见到大统领拉古那和启罗斯以及瓦德。

决战开始了，为了进入敌人的基地里，先要驾驶飞艇找到一座飘在空中的建筑，然后用飞艇去撞击才能进去。

进去后又要和雷神、风神展开战斗，将其击倒后再打倒怪兽，接着往里面走将见到席法尔，再将其打到，此时蕾诺雅竟然被敌人挟持走了。

（以上是第 3 张光碟的内容）

于是顺着路朝前走，可以发现挟持女主角的敌人。

在见魔女前最后将进度储存一下，以免打输了要从头玩起。一旦完成与魔女的十次战斗，玩家就可以前往最后的关卡——魔女城堡。

进入魔女城堡，玩家却遭到封印的袭击从而丧失所有的能力，要想恢复能力，只有将魔兽击倒，击倒一个魔兽就可以恢复一项能

力。在与魔兽的战斗中要注意，城堡内的绿色光环是用来交换小组行动用的，当玩家进入一间挂着许多画像的房间后可以在楼上及楼下找到 12 张画像，接下来到一楼的右边寻找到最大的画像，将出现 12 个英文字，选择时应该遵循先一个 V 三个 I 的字，再四个 I 的字，然后一个 V 一个 I 的字的顺序，解开问题后将和画像里的魔兽进行战斗，胜利后玩家将可以恢复一项能力；与魔兽的遭遇战可能会直接发生，也可能在行进中取得发光的钥匙后，打开某些房间后发生。

一直向前进，最后与魔女进行决战，打得魔女变身三次便可通过最后一关，剩下的就是结束动画了。

大航海时代Ⅳ

《大航海时代》系列游戏是可以说是一款有着悠久历史的游戏了，其Ⅱ代在数年内经久不衰，至今仍有许多玩家对其恋恋不舍。在中文 Windows95/98 下需要有装有 Internat Explorer 的繁体中文字库，也可以用 RichWin 代替。开始玩这个游戏时会觉得速度太慢，此时可以进入"Option"选项面板中修改画面与音乐的设置来解决，此外，还可以执行游戏目录下的 Dk4env. exe 来对当前的机器配置进行测试。

一、游戏主角

在《大航海时代》第四代中，有四位主角人物，介绍如下：

(1) 拉斐尔：一名葡萄牙航海家，非常年轻而没有经过海浪的磨炼，由于对大海和航海者的向往而开始了海上生涯。

(2) 赫德拉姆：一名瑞典的舰队提督，具有丰富的海上经验，在成为刚刚再次独立的瑞典海军舰队提督后，为使本国的海军成为世界最强的海军而奋斗。

(3) 丽璐：一名荷兰商人，为了进行海上贸易，实业救国而踏上航行之路；

(4) 李华梅：在明政府闭关锁国的政策下，年轻貌美的她为了国家的富强和安宁，建立了私人舰队，抵御人人痛恨的倭寇，在海洋上纵横驰骋。

不管他(她)们的目的是什么,他们最后的目标可以说都是一样,就是成为全世界海洋的霸主。在航海者中流传着这样一个传说:在昔日航海时代的辉煌时期,有几位贤者做成了七张霸者之证(每个海域各有一个),如果得到了全部七张霸者之证,那么他(她)将成为世界海洋的霸者,在本游戏中过完全关的条件就是得到全部这七张霸者之证。虽然玩家在选择不同人物是将遇到的故事情节不一样,但最后都只有获得七张霸者之证才能通关。如果想过把自己的瘾,可以在"Option"中修改主角名和势力名称。

在《大航海时代》第二代中,玩家可以招募许多航海士,然而在第四代里,海员并不多。相比之下,航海士的各自性格和出身背景要强化了许多,他们将出于不同的目的而加入到玩家的航海队伍中来,成为和玩家同生共死的伙伴。与前代一样的是航海士仍然在航海图上的大港才能遇见并发生剧情,然后才能招募进队伍。每个航海士都有自己的强项:有的擅长剑术,在海战中的白刃战和单挑时是必不可少的;有的擅长木工,是修理船只的能手,在海战后不必靠港就可以将船只修理好;有的擅长医术,可以充当船上的医生来治疗伤员并阻止瘟疫的蔓延;有的有很强的观察能力,可以充当舰队的参谋,即使在陌生的海域也只要几天就能给玩家提供该海域各个海洋势力的情报。不同的海员有不同的特长,但他们的特长只有在相应的岗位上才能发挥出来,如何招募这些航海士并合理的安排使用,是这个游戏的要点之一。

此外,特定的海员在特定的港口会发生一些不同的故事,从而可以获得一些很有用的道具的消息,在游戏中也要注意。

下面,对本游戏的界面和功能指令进行介绍:

二、甲板画面

每艘船都被分成了许多个舱室,不同的舱室有着不同的功能,

有的是海员的工作室，有的是武器室，有的是医务室，等等。下面介绍一下各个舱室的功能：

1）舰长室：是舰长的工作场所，一般海员的统率力在160以上就可以进入舰长室工作了。在旗舰上，舰长与测量员合作能够进行委任航行。

2）副官室：是副官的工作场所，副官主要进行外交和协调关系等方面的工作，在指定了副官以后，船队靠港后可以在港口的同业工会里"发送外交文书"来进行对外交往活动；而且，当水手有不满情绪时副官可以缓解他们的不满，因此，指定副官时最好选择说服力较高的海员。

3）参谋室：跟上面的一样，海员进入参谋室就成了参谋；指定了作为参谋的海员后，舰队靠港后如果进入了酒馆，在指令菜单中将出现"确定计划"的指令，可以用来进行破坏活动。还有，在陌生的海域停泊几天后，参谋将提供给该海域各个势力的情报；因此，指定担任参谋的最好是洞察力较高的海员。

4）主计室：在主计室里的海员担任主计长，顾名思义，也就是在交易时进行计算、讨价还价等工作，所以，指定为主计长的海员应该是懂会计的。

5）礼拜室：为了缓解水手的不满，最好将说服力较高的海员指定到这个舱室里来担任传教士；此外，当舰队携带了货物后，当进入其他港口的广场时将出现"交易品分配"指令，使用该指令可以在该港口制造流行趋势。

6）木材室：在木材室里的海员担当了船木工，他的任务是修理在海战或风暴中损坏的船只；木工进行工作并不用指定而是自动的，而且在航行的时候也可以修理。最好指定懂测量术的海员担任。

7）医务室：在医务室里的海员是舰队的医生，在海战中出现伤员后可以进行治疗工作，最好指定观察力较高的海员担任此项

工作。

8）厨房：在厨房里的海员担任舰队的调理长，他的任务是将舰队的资源合理分配，因此在航行的时候指定了调理长将有助于节约水和粮食，并且减少水手的疲劳度；最好指定生命力较高的海员担任此项工作。

9）饲养室：在饲养室里的海员担任舰队的饲养员，负责饲养牲畜、动物，并生产粮食；指定后将影响舰队的粮食消耗。同样，也最好指定生命力较高的海员担任此项工作。

10）单人房 ：与上面的舱室不同，无论特性怎样的海员都可以放到这种舱室中去，其作用主要是使身体不适的海员有个休息的场所，可以使生病的海员早日恢复健康。

11）娱乐室：同单人房一样，无论是特性怎样的海员也都可以放到娱乐室里去享受享受娱乐活动，这样能够降低水手的疲劳程度，也有助于生病的海员早日康复。

12）测量：通常指定懂测量术的海员来负责这个岗位，指定后将有助于船只的快速航行，通常自动航行将比手动航行要快得多。

13）船舵：负责这个岗位的海员担任船只的舵手，指定了舵手后船队航行的灵活性将明显提高，转向容易而且对海战也很有帮助。担任舵手的海员最好懂操船术。

14）甲板：位于甲板的海员充当“甲板要员”的角色，他们的任务是使甲板保持清洁，这样将减少老鼠的产生，由于这个岗位的海员很容易疲劳，最好指定生命力较强的来担任这项工作。

15）了望台：舰队在航行的时候需要进行了望来探索宝物并发现港口，将海员放到了望台去就能指定了望员，最好选择观察力较强的海员来担任这项工作。

16）桅杆：桅杆是操帆手的工作岗位，和舵手相似，他的工作也是使航行快速且转向容易，同样，也最好指定懂操船术的海员来担任此项工作。

17）水兵室：在海战中有时将进行肉搏战，需要水兵们冲锋陷阵，这时，最好在水兵室里指定海员来充当冲锋队长，这样在白刃战中容易获胜，而且与敌方将领的单挑也是由冲锋队长来进行，所以最好指定剑术较高的海员来担任这项工作。

18）武装炮台：大炮是舰船的必备武器，因此必须在武装炮台中指定海员来担任炮手以提高炮击的命中力合杀伤力，指定为炮手的海员最好有较高的命中力。

19）物资仓库：用来存放水和粮食，这个舱室不需要海员。

20）货物仓库：用来存放船队的货物，同样，这个舱室也不需要海员。

与《大航海》系列的 2、3 代相比，4 代中的物资和货物分开存放，这样就不必每次都要考虑两者的比例，可以算是一个较好的改进。

以上介绍了各个舱室，在舱室中配备海员的方法如下：

在甲板画面上先点取画面右方的海员，此时在左方的各个舱室中只要该海员可以从事就会出现绿框，然后再点取所指定的舱室即可完成配备；也可以直接点取舱室，这时舰长将提示出能在该舱室中工作的海员的名字。

如果是新接触到大航海游戏，对其中的繁多指令可能会感到迷惑，甚至是乏味，如果以前玩过 2、3 代就不成问题了，下面，就介绍一下 4 代中的各项指令：

1）酒馆

a）喝一杯：这个指令用来获取附近港口的情报；此外，一般在比较大的港口酒馆中都有酒吧女郎，她们将会告诉你她想要的东西，将她们喜欢的东西送给她们后就可以知道宝物的正确经纬度，寻找起来会减少许多麻烦。

b）请喝酒：这个指令可以用来获取在该海域中的各个舰队的情报，并可以知道一些补给港的坐标；此外，在游戏中有时会出现

一些如追捕逃犯，抓违约商人等类型的事情，这些情报常常可以利用酒馆的请喝酒指令来得到。

c）招募水手：用来招募航行必备的劳动力；请喝酒后再招募水手将比直接招募的效果要好，毕竟，都喜欢大方的人嘛。

d）确定计划：配备参谋后将出现该指令，在该指令中有如下几个子指令：

* 引导舰队：此指令可以放出假情报，将敌方舰队引导至所指定的位置来好好招待一下。

* 制作伪书：用来制造假文书以挑拨同一海域内两个其他势力间的关系，来个坐收渔翁之利。

* 坏话：此指令用来制造并散布谣言，可以降低敌方对港口的占有度。

* 买收：此指令用来收买对方港口，正所谓"有钱能使鬼推磨

2）同业工会

a）宝物买入：此指令用来买宝物，如果指定了主计长，可以进行讨价还价。

b）宝物卖出：此指令是变卖家产用的。

c）发送外交文书：指定了副官后将出现这项指令，在其下有如下几个子指令：

* 亲善交欢：用来增强与对方势力的友好，多属"远交近攻"的做法。

* 协定缔结：用来和对方势力缔结联盟，来联手对付其他势力。

* 宣战布告：用来撕破脸皮，宣布和敌方势力交战。

* 停战：用来宣布和对方势力停战。

* 威压：当获得该海域的霸者之证后将出现此项指令，可以使其他势力成为自己的麾下舰队，这样将获得该势力每月持有金

钱的1%;然而在麾下舰队的航线上仍然不能进行自动航行。

3）旅馆

a）住宿一日:指定休息一天。

b）连续住宿:可以指定连续休息3天,10天或30天;休息有助于减少海员和水手的疲劳度。如果指定了参谋,在陌生海域的港口里连续住宿几天后就可以获得该海域势力的情报。

4）交易所

a）交易:此指令用来进行买卖。

b）商业投资:执行此指令可以进行商业投资,一方面提高该港口的繁荣程度,另一方面可以提高对该港口的占有度,当商业投资到一定程度后在交易所里将出现一些新的产品,原有的产品的等级也可以提高,一般等级越高,获利越多。

c）物价资讯:此指令用来获取市场行情。

5）王宫

a）契约:执行此指令可以和该港口的领主签订契约;只有签订了契约后才能够在港口进行交易和提高对港口的占有度;此外还可以开通航线,这样在开通了航线的港口间就可以使用自动航行指令了。

b）军事投资:此指令除了可以和商业投资一样提高对港口的占用度外,还可以提高港口的武装度,当敌方舰队攻击港口时能够提高防御和反击的能力,如果受到了攻击,武装度就会降低,当武装度到了9999时,就是固若金汤了。

6）广场

有时候剧情地发展需要到广场去,在那里有时可以得到流行的情报;当指定了传教士后,可以执行如上所述的“交易品的发放”指令,相当于召开新品发布会。

7）造船厂

a）购买:从船厂买进船只。

b）卖出：将多余的船只卖掉。

c）修理：将海战或风暴后损坏的船只修理好。

d）改造：改变船只的舱室分配，其下有如下多个子指令：

* 桅杆：对桅杆进行改造，可以将三角帆改为四角帆或进行加、减帆等工作，可以改变船只行驶的灵活性。

* 追加装备：从船厂买的新船是没有任何装备的，此时可以使用此指令来添加装备，其下有如下多个子指令：

* 船首帆：添加船首帆，可以加快船只的速度 。

* 装甲：添加船的装甲，可以减少在海战中受到炮击时的损伤。

* 舱室：添加船舱。

* 舰首炮：添加舰首炮，提高攻击力。

* 舰尾炮：添加舰尾炮，提高攻击力。

* 撞角：添加船头的撞角，对着敌方船只拦腰撞去可以给敌舰很大损伤。

* 船尾帆：添加船尾帆，可以加快船只得速度。

* 改造船舱：指定船舱的性质，可以改变的有水兵室、武装炮台、物资仓库和货物仓库 。

其中水兵室和武装炮台最多只能各有四个，货物仓库最多只能有五个而物资仓库的数量没有限制。

* 改造担当室：此指令只对旗舰有效，可以用来增加或除去某些担当室，比如木材室、参谋室、礼拜室和主计室。

* 复制船室：舱室改造是十分繁琐的，当有多只船只要改造成相同的情况时，可以执行此指令来进行舱室配备的复制。其用法是先选择已经改造好的船，再选择要复制的船，执行后，两艘船的舱室配备就会相同。

* 购买大炮：购买大炮并装备到船上。

* 变更船名：改变船只的名称，如果愿意，可以把它改成“Ti-

tanic”。

8）船坞

在比较大的港口有船坞，在船坞中可以执行如下指令：

a）交换船舶：当船只过多时可以将船只寄存在船坞里，在需要的时候可以再取出来。

b）任命舰长：指定各船只的舰长。

c）队列变更：改变舰队中各船的队列顺序。

d）组成地方舰队：只有当有了一定的势力值和金钱后才能执行此指令，可以将舰队中的舰船编组成地方舰队了；当组成了地方舰队后，可以指定一个统率力较高并懂会计的海员来担任舰队的舰长，地方舰队可以执行如下指令：

* 海域委任：指定地方舰队的活动海域，舰队将在该海域自行进行贸易。

* 警戒：保卫某个港口，当发现敌方舰队有进攻的企图时可以执行此指令。

* 进港：命令地方舰队进入港口，如果特定的舰长到了特定的港口，将引发特定的剧情，从中可以得到一些宝物的情报。

* 攻击城市：指定舰队攻击指定的敌方港口。

* 编成地方舰队：改变地方舰队的舰只编成。

* 变更地方舰队旗舰：指定地方舰队的旗舰。

* 解散地方舰队：将地方舰队解散，船只将存放在船坞里，海员将回到主舰队里。

9）港口

a）出港：命令舰队出港航行，在其下有如下指令：

* 海上：指定由玩家手动控制航行。

* 自动移动：当航路已经开通，即航线的沿线港口都已签订了契约后可以使用此命令来进行自动航行，此时航路会变红以表示航路是通的，此外还要指定好测量员。

＊ 补给：补给船队的水和粮食，还可以补给炮弹和木材。

10）船坞

船坞中的指令和与造船厂中的相同，玩家可以参考上述介绍。

三、游戏界面

熟悉了游戏的各个场所和指令后，再让我们来看看游戏的界面：

1）港内画面：进入港口后就将出现港内画面，鼠标移动到各个场所上都将出现解说，在画面的右侧将出现一些港口的相关数据，介绍如下：

a）港名：表示港口的名称。

b）都市：表示港口的所属。

c）发展度：表示港口的繁荣程度，其最高值为9999；随着发展度的提高，交易所的特产会增加，同时特产的等级也会提高。

d）武装度：表示港口的武装程度，最高值也是9999；随着武装度的提高，造船厂中可以购买的船只的种类会增加，而且武器装备的种类也会增加。

e）港口状态：表示当时港口的状态，分为通常、饥荒、好景气和战争等等。

f）商会占有度：表示各个势力对该港口的占有程度，只有签订了契约或用武力占领该港口后才能有占有度，随着对港口的投资的增加，占有度也逐渐提高，当上升至100％的时候，港口将成为独占契约港，每月该港将上缴一部分钱，此时其他势力将无法在该港签订契约，而且如果该港已经被其他势力瓜分，那么也无法与该港签订契约了；利用酒馆中的谣言指令可以降低对方的占有度。

g）特产品：几乎每个港口都有自己的特产，其种类最多只能有五个；除发展度增加可以丰富特产外，还可以通过将找到的原产

物交给港口的交易所来增加特产的种类。

2）海洋画面：在船队航行在海洋上时将出现此画面，左侧是船队航行、作战的三维画面，右侧画面介绍如下：

a）日期：显示从1月1日到12月31日的日期，此游戏没有年的概念，按照365天循环，即没有时间限制，完成游戏目的即过关。

b）舰队状态：显示舰队的状态，有通常、老鼠和疾病等情况。

c）食粮、水：显示舰队的水和粮食的多少。

d）水手数量、疲劳度：显示水手的数量和工作的疲劳度，当疲劳度达到100后，水手将不断减少，如果水手减少到一定程度，船的速度就会减慢，最后甚至停下来。

e）左帆、右帆：表示帆的方向，可以使用鼠标控制。

f）船舵：显示并控制船队的航行方向，也可以使用鼠标来控制。

g）高速移动：执行这个指令，可以使船队的航行速度大大加快，可以取消高速移动来便于控制。

在航行时，船舵的下面有四个图标，分别是战斗开始、探索、停泊和帆半开等指令，介绍如下：

a）战斗开始：当选定了要攻击的舰队或港口便可以进行攻击。

b）探索：但船靠到岸边的时候，可以执行此指令来进行宝物探索，物资补充，有时还可以找到一些钱，运气不好就会遇到流沙或陷阱导致水手的死亡。

c）停泊：下锚停船。

d）帆半开：将船帆半开，可以使船速减半以便战斗或寻找宝物。

在游戏中，进行贸易仍然是一个重要的方面，有钱好办事；在贸易的时候，有以下几点要注意：

(a）进行贸易时几乎任何货物都可以盈利，只有在该港拥有

占有度后才能在该港进行贸易。

(b) 制造并利用流行可以获得暴利:如果特产品在某地区流行的话,可以马上从原产地购买流行品到这些地区的港口抛售,将获得丰厚的利润,甚至可以达到五六倍;抛售流行品时能提高占有度,当一次抛售的流行品达到一定数量后,该港的交易所将颁发推荐状或介绍状给你(抛售 12 个可以获得介绍状,16 个以上可以获得推荐状),到王宫后国王将破例提高对港口的占有度;在交易所的物价资讯中,港口图标上有发散线的就是了,可以从酒吧女郎中获得情报,进入港口后在广场处也可以得到流行的情报;如果利用传教士在广场执行"交易品的发放"指令就可以制造流行,其产生的流行可能在本港也可能在其他港口发生,可以从交易店店主的反馈中得知效果。

(c) 进行贸易时要注意提高特产的品质,一级品质最好,五级品质最差;不同品质的特产购买的价格都一样,但卖出的价格相差很大。

(d) 港口提供的特产品数量决定于对该港口的发展度和对其的占有度,占有度越高,提供的特产品数量也越多,占有度达到100%以后,数量和品质将取决于发展度,此外,还会有新的特产出现。

(e) 物价涨跌原则:特产分为许多类型,如奢侈品、香料等等;同类物品的买进卖出可以保持物价的相对稳定,当交易品的类别不同时将导致买入品的价格不断上扬,而卖出品的价格不断下跌,因此只有尽量在同类特产品间进行买卖才能要保持商路的持久利润。

四、游戏攻略

下面介绍一下贸易进行方式,玩家可以根据自己的心得来进

行贸易。

第一阶段：在游戏刚开始的时候，只能在邻近的港口利用货物的差价来回买卖赚钱；由于开始的钱少，当积累到一定程度后可以买五艘舱位多一点的小船(如三角帆船)，将货物舱室增加到五个，将水手减为必要数以延长在海上航行的时间，进行一段时间的贸易后可以获得几十万的资金，就可以进行下一步了。

第二阶段：到南美洲去，将伯南布哥港(位于 S7W34)和卡恩内港(位于 N5W53)变为独占契约港，另外，把西非的绿角也变为独占契约港，在这几个港口之间来回进行交易可以获得非常丰厚的利润，其中可以把卡恩内港的烟草和香料卖到绿角，这样做资金将很快达到 200 万，这样就可以做很多其他的事情了。

第三阶段：有了强劲的实力后便可以改变小打小闹的局面，组成强力战舰队与巴夏军交战，攻占伊斯坦堡、贝鲁特和克里特三个港口，把从哈瓦那买来的烟草苗交给克里特的交易所，使之增加烟草特产品，再将克里特的烟草和其他两个港口的绒毯进行交易，利润极为丰厚，再也不愁没钱了。

根据经验，还有一些较好的贸易航线，介绍如下：

a) 亚丁港到索哥德拉港，琥珀和龙诞香、象牙进行贸易。

b) 卢安达港到圣多美港，琥珀、珊瑚和象牙进行贸易。

c) 下面是一个较为复杂的航线：

* 在哈瓦那的遗迹得到有关炼金术的书

* 再去西非的卢安达港去，把炼金术的书交给交易所可以增加特产品白金。

* 将卢安达港的白金与东非的摩加迪休港的黄金相互交易。

* 投资两港口至发展度为 9999，特产品产出量上升，在卢安达港流行黄金，在摩加迪休港流行白金，由于白金和黄金属于同类特产，将保持持久的高利润；只要一个来回就能赚上 100 万；其关键在于促使两个港口的相互交流。

要想在游戏中获得大量金钱，还有其他一些捷径：

a）贸易致富，如前所述。

b）投资港口，在占有度达到100%后将成为独占契约港，每月将有一定收益。

c）建立地方舰队，执行海域委任指令，可以让地方舰队赚钱，这样做既省事又赚钱，一支舰队每月可以获得十几万的收入，足够开销了，当海员充足时可以在每个海域建立一支舰队来赚钱，再也不用来回奔波了。

d）进行海战，获胜后也可以获利：最好指定一个剑术较高的海员担任冲锋队长，用白刃战和单挑战胜敌人，在游戏的中后期许多势力都拥有大量资金，这样可以快速致富；与上几代不同的是不能获取敌舰，只能带走敌舰上的特产品。

e）进行威压，这也是一个好办法，威压成功后，对方势力将成为麾下势力，每月将上缴其所持金的一定比例。

f）变卖道具：变卖家常的法子。

光靠贸易并不能实现成为海上霸主的梦想，必须加以坚船利炮才能够纵横驰骋于茫茫大海，下面介绍一下进行海战的经验：

a）在海战中可以选择多种作战方式：

* 白刃战：要进行白刃战，要求在造船厂进行舱室改造，多修几个水兵室以增加水手的人数，选择几个剑术较高的海员在水兵室中，还可以代替船长单挑敌人；这样取胜后就可以小赚一笔了。

* 炮击取胜：当想速战速决时这样最快，多建几个武装炮台，配备最好的大炮，指定懂炮击且命中率高的海员担任炮手，可以提高攻击的成功率。

要进行海战，最好装备好的武器道具，在后面有武具一览；接下来是一些战斗的经验之谈。

（a）大炮：在北海海域的一些港口如伦敦、汉堡和阿姆斯特丹港，当港口的武装度到了9000以上（发展度也要在7000以上）时，

可以买到最坚固的战舰——战列舰(一艘要 16 万大洋,相当于一支舰队的月收入);此外,还能买到最强的大炮——连射炮,威力巨大,所向披靡。

(b) 武装炮台中应配属命中率高的炮击手,水兵室应配属剑击术高的冲锋队长。

(c) 在海战中,舰只侧面对着敌方时炮击效果最佳;在炮击港口时让舰队侧面对着港口再下锚停船,不断炮击即可轻松获胜。

(d) 在海战时可以把敌方舰队逼至角落里去,这种方法对于攻击在港口外停泊的舰队特别有效,可以很容易进行单挑以速战速决。

(e) 利用撞角撞击敌方旗舰,可以达到一击制敌的效果。

(f) 海战获胜可以降低敌方的势力值以及敌方同盟港的占有度。

(g) 在游戏后期,如果敌港口武装度达到了 9999 时,用炮攻击会很费劲,即使用战列舰也会损失惨重,此时可以趁敌方舰队在该港口外时发动攻击,获胜后,港口的占有度下降,就可以堂而皇之地进入港口,用大肆挥霍金钱来收买港口了。

在海战中的影响胜负的因素有很多,并不止战船和大炮,还受到敌我双方位置和对于舰队的控制的影响,一切都是即时发生的,在战斗时并不能掉以轻心;经过多次战斗的经验,舰队的编成如下:五艘战列舰组成舰队,在旗舰中设四个水兵室和三个炮台,以白刃战、单挑为主要目的,其他战舰只留一个水兵室和两个炮台作为支援,在海战时将货物舱位全部改为物资舱位以提高航行时间;在单挑时,每个剑术高手都有自己的必杀技,能够一击制敌,此外,任命好舰长可以有效的提高海战效率。

为了消灭敌方势力以斩草除根,可以有多种打法,其中有两种打法效果较好:

(a) 慢打法:抓住敌人慢慢地打,每次海战胜利一次,敌方的

所有契约港的占有度都将下降 2 点，多打几次(好像是几十次)后将降到 0，敌方势力只能解散。

(b) 快打法：想办法打进港口，然后再投资商业和武装到占有度为 100%，这样很快就能将敌方势力挤出去，当把所有的港口收买了后，敌人势力也只能解散了。

为了消灭对手，有很多手段可用，但是不能不宣而战地对港口发动进攻，这样下来，即使占领了港口，进港后人们的态度也将极不友好，只有大量的投资才能改变人们的看法；一些势力被消灭后心有不甘，过了一段时间以后会出来做海盗，只有再次将其歼灭后才会彻底消失。

在游戏中有大量的原产物，在一些港口的同业工会可以买到，也可以从一些遗迹中发现，最好先从酒吧女郎处得到情报再有的放矢去寻找；获得原产物后可以把它交给某些港口的交易所，这样可以增加该港的特产种类，这样就可以制造出自己的贸易航路来。

对对手进行威压时，首先必须拿到该海域的霸者之证，而且在该海域的各个势力中应该是势力值最高的；在任命了副官(副官的说服力必须在 200 以上)后再进入同业工会，在“交涉文书”一项中将多出一个“威压”指令，选择威压的对象时要选择势力值相差较大的，而且与其友好度也要比较高才容易成功，一次不行就多试几次，肯定能够成功。

在航行的时候，除了指定自动航行外还经常要进行手动航行，可以用↑↓键控制方向，用←→键控制船帆，在航行中按鼠标右键可以暂停航行，此时可以选取其他功能键操作。要想获得较好的操纵效果，最好用鼠标选方向，用←→键来控制船帆。

在游戏中，发现遗迹有助于提高在该地区的势力值，有时还能获得一些原产物来丰富地方特产，下面介绍一下对于遗迹的探索和其相应的仪式：

(a) 进入一些港口后在港口画面中将出现遗迹的图标，点击

进入后可以寻找遗迹。

(b) 在一些大港口里有遗迹的选项，进行探索，也可以找到遗迹。

寻找遗迹的过程类似与RPG游戏，在路口常常可以选择路线，其中还有隐藏的道具，一般每个遗迹都有一个隐藏的道具在岔路上。除此之外，所有的遗迹都会定期举行仪式，这些仪式随着海域的不同而不同，带有强烈的地方特色，参加仪式有助于玩家和海员的能力提升。

在游戏中要尽量招募海员，有了好助手后可以帮你做很多事情，下面就介绍一下游戏中出现的各个海员，各个主角能招募到的海员都不一样，其中，葡萄牙的拉菲尔遇的海员最多，在这里只介绍海员的姓名以及特长。

曼努埃尔：造船技术高，能自行设计船只，可以担任船木工。

格尔哈特：德国人，原来是一名舰队司令，性格严肃，讲究礼仪，擅长剑术，适合担任副官和炮手。

查理：懂会计术，爱好科学，善于研究火炮系列的武器，适合于担任炮手和主计长。

科鲁罗：原来是威尼斯的商人，在妻子和女儿病亡后移居东南亚以研究医术，治病救人，适合于担任船医和主计长。

塞维：游牧民出身，擅长调理，跟随父母出外买卖乳酪后看到外面的世界而流连忘返，适合于担任调理长。

费南德：南美人，母亲是一名酒吧女郎；他从小在酒吧长大，耳濡目染，练就了与众不同的观察力和洞察力，适合于担任参谋的角色。

铁礼列：是一名热那亚的富商子弟，喜爱观测天体和舰只，适合于担任了望员。

詹姆：性格豪放，不拘礼节，讨厌贵族的礼仪，辗转于各地，剑术高超，适合于担任冲锋队长和船长。

弗利奥：昔日有名的船老大，有丰富的海上经验，爱好饮酒；适合于担任测量员和舵手。

埃米利奥：是个副斗牛士，爱好饮食，体格健壮，适合于担任调理长的角色。

杰拿斯：葡萄牙人，爱好机械，有较高的说服力。

克莉丝汀娜：是弗利奥的孙女，一头红发，酷似当年的红发女海盗卡特琳娜，剑术高超，适合于担当冲锋队长一职。

安杰洛：没落贵族的后裔，为了寻找失散的妹妹而到处奔走；他精通舰队的编制，也适合担任冲锋队长。

库拉乌迪：体格健壮，适合于担任冲锋队长。

行久：日本人，出身于会津，在世界各地游走以修习剑术，为完成“白木剑术”而努力，适合于担任冲锋队长。

阿尔：是一名雇佣兵，战斗技能很高，却希望能有一个和平的世界；适合于担任冲锋队长和炮手。

易安：出身于商人之家，剑术高，在他身上将发生不少剧情。

阿尔加迪斯：是雅典图书馆的研究员，为能实地进行研究而出海航行。

塞拉：绝世佳人，原本是印度一个王国的王女，魅力值为100，当故国被灭亡以后辗转被卖到西非，被赫德拉姆从一条奴隶船中救出而发生了不少故事。

卡米尔：12岁时遇到和自己同龄的丽璐，被她不可思议的魅力吸引后一直跟随着丽璐。

杨希恩：李华梅忠心耿耿的副手，可担任炮手、冲锋队长和测量员。

阿尔加迪斯：对各地的风土人情有着相当的研究，招募以后，在看宝物道具情报时点击宝物的示意图，会出现教授对宝物作用的解释。

下面再来看看道具的情况：

a）在比较大的港口的同业工会中常常有一些道具出售，在一些大港的遗迹中进行探索时也可以找到宝物；此外与大港里的酒吧女郎搞好关系后，她们会提供一些宝物的具体经纬度，可以去寻找得到，具体方法是：多选几次“喝一杯”指令，和酒吧女郎交谈，她会告诉你她梦想得到的东西。当发现这些东西后，将其带回来交给相应的酒吧女郎，她就会告诉你一些宝物的具体经纬度了。

b）特定的海员在特定的港口将发生特定的剧情，会引发出一些道具的情报，根据情报中提供的相应海域去找相应海域中的酒吧女郎，就会得到宝物的经纬度。

c）特定的海员指挥的地方舰队停泊在特定海域的港口内，有时也可以获得道具情报。

d）找到霸者之证后再在各个港口到处走走也可以获得道具的情报。例如拿到非洲的霸者之证后到非洲港口的遗迹去一次，就可能得到圣母之像。

e）航行中有时遇到白鲸，可以得到白鲸像；如果遇到鲨鱼并与之交战获胜，将会得到鲨鱼幼鱼(原产物)。

f）战胜一些势力后在其原势力处到处走走也会有所收获。

g）此外，有的宝物当时拿不到，过一段时间再来就可以拿到了。

一般拿到七张霸者之证以后可以着手绘制世界地图，这时进入黑色海域将有经纬度显示。

在航行中一般有着一些必要的航海用品，下面介绍一下：

a）金黄色猫：用来防止老鼠的产生，在N23E35位置可以找到。

b）莱姆的果汁：长期航行的时候会出现坏血病，将导致水手死亡，此时可以服用果汁治疗，在N0E6的位置可以得到。

c）赫密士的祈祷：与2代中的圣香油效果相似，有消除暴风雨的功能，在N42E29位置可以获得。

d）华佗的中药：治疗传染病的特效药，在杭州的同业工会可以买到。

航行时可以装备船首像，下面介绍一下船首像和其作用：

a）小猪像：可以减少船员食物的消耗。

b）处女像：用来抑制水手的疲劳度的上升，在N10W61的位置可以得到。

c）圣母像：有助于防止水手中发生疾病。

d）海豚像：可以用来扩大舰队了望手的了望范围，在S06E115的位置可以得到。

e）虎鲸像：可以使风暴回避，减少了许多危险。

各种船首像的取得方法也请参见后面的道具一览。

游戏开始时的航海图只有七个海域是亮的，其他都是黑色为不可见区域，即使进入该区域，也无法表示出经纬度，只有等七张霸者之证都拿到以后再进入这些地方才能显示出经纬度。

一般这些海域被分为一块块的区域，每个区域都有一个补给港口，一旦发现了这个补给港，这块区域就全亮。将战列舰的武装舱室和货物舱室全部改为物资舱位，水手除了旗舰稍多外，其他船减为必要数，这样一次出海便可以连续航海50天以上，很容易就能完成世界地图的绘制。

在各个港口中的服务是不同的。

下面再接受一下各个遗迹的探索路线，最好在得到相应的地图后再进行探索：

遗迹所在地	路径
杭州	左→左→右（得徽宋的北宋画）→不管它→遗迹
长崎	右→打（得断刃之武艺服）左→左→左→遗迹
京城	直→直线前进→杀死蛇（得高丽青瓷香炉）→右→等天晴→遗迹
麻六甲	左→右（得豪言壮语的鸟嘴）→直→遗迹

卡利亥特	右→进入山洞→摸索前进(得大鹫像)左→直→过森林→向前走→遗迹
巴斯拉	左→杀→直→左(得天体仪)→右→遗迹
圣乔治	右→左→右→停止(得仙女的彩绸)→前进→继续前进→遗迹
伦敦	深处→休息→慎重(得拉奥孔剑)深处→休息→前进→遗迹
热那亚	直→左→杀死跎(得黄金圆规)直→右→遗迹
伊斯坦堡	直→直→检查(得残月弯刀)→直→左→遗迹
哈瓦那	左→左→右(得炼金术书)→找路→过河→遗迹
委拉克路斯	左→右→左→直→进攻(得翡翠的大珠)→遗迹

在各个补给港可以获得不同的服务。

大航海四代的通关条件就是取得七个霸者之证,取得霸者之证的必要条件有以下几点:

a)在该区域的所有势力中的势力值是最高的。

b)只有去该地区的大港,也就是航海图上大圈圈的港口才会有关于霸者之证的情节发生。

此外,还要注意以下几点:

a)在港口里可以得到标注有霸者之证位置的地图,然后再根据这份地图进行探索便可以拿到霸者之证了;对于霸者之证地图的解读只能根据航海图的情况来进行了。

b)霸者之证的位置是随机的,也就是说,每次进入都会不一样。

c)霸者之证地图的入手方法随着主角的不同而有相应的变化。

获取霸者之证地图各个主角的情节都差不多,只是在细节上会有一些差异,下面就以拉菲儿为例介绍一下获得霸者之证地图的方法:

a)北海之证地图:当势力值位于本区域的最高时,莉尔将要

求进行比赛看谁先拿到地图，只有立即去拿就肯定比她快；如果没有马上去拿或在途中多靠了几次港，莉尔就会获胜，然后要想拿到地图就只能去美洲找到“天佑的手镯”和她交换了。如果已经把莉尔消灭了，只要取到“天佑的手镯”并且不装备在任何人身上，到了阿姆斯特丹便可遇见莉尔，便可和她交换得到北海的霸王之证。

b）新大陆：消灭征服者埃斯康特军后，在大港靠港时得到。

c）非洲：战胜恶德商会后，在大港靠港时得到。

d）印度：战胜中东的纳哥普尔商会后，将获赠地图。

e）东南亚：打败库恩商会后可以从他身上取得。

f）东亚：协助李华梅消灭倭寇来岛家后，将由她赠与。

g）地中海：当势力值本区域最高后，把巴夏军消灭掉，在亚历山大港靠港时可以得到。

在游戏中还有两个小游戏：

a）在美洲招募费南德时先要进行一个小游戏，就是经典的取硬币游戏：依次取1—3枚，谁拿到最后一枚就输了，这个游戏的关键之处是使对方取时的硬币数为1、5、9、13，……

b）每当船上出现老鼠时，就会出现打老鼠的游戏，只有在规定时间里消灭了全部老鼠，鼠害才会消除。

用四个角色之一通关以后，在选单处将增加三个选项：人物图片、遗迹动画和道具图鉴（包括霸者之证共有174个），此外，在光盘的Data目录下有M01—M19等文件，是所发现的遗迹动画，可以直接用媒体播放器播放欣赏。

半条命

《半条命》(half－life)是一个综合了动作、剧情和冒险的游戏，继承了"DOOM"等动作游戏的特点，同时融入了只有在恐怖小说中才有的惊心动魄的情节，软件中运用了大量惊人的先进技术，曾在E3大奖上摘取了"最佳PC游戏"的桂冠。

本游戏的界面易于上手，能让玩家迅速进入多人游戏的世界。游戏描述的是在Black Mesa联邦研究中心的深处一座废弃的导弹发射井里正在进行的一项秘密工程。在这个工程的作用下，通向异次元空间的大门被打开，人类的科学家们借此看到空间另一边的神秘世界。在游戏中玩家扮演的是反物质实验室的一位研究助理员Gordon Freeman，一天早晨玩家被单独派到测试中心去分析一份奇异的水晶标本，原以为是一次例行检查，但随后却发生了许多难以想象的事情，Black Mesa联邦研究中心成了一片噩梦中的恐怖世界，到处是惊叫逃窜的科学家们。大批的异族生物从时空之门的另一边涌入了人类世界，嗜血成性的怪兽们占领了每个地方，从此开始了一场弱肉强食的疯狂杀戮。只有逃到地面上去才能得救，但所有的通道都已在这场灾难中被封死了，异族生物们躲藏在暗处伺机进攻，还有无数更大更凶残的怪物在虎视眈眈。为了出去必须得到饱受惊吓的科学家们的帮助，还要招募沿路遇到的武装警卫人员来穿过废弃的导弹井、冷战餐厅、阴暗污秽的通风管和地下铁道，杀开一条血路；当玩家最终爬上地面时，却发现战斗还没有结束，异形生物并不是唯一的敌人，联邦政府为了保住机密派出

大批军队和杀手前来消灭所有的幸存者。在时空之门的另一边还有有危险和死亡，先保住自己的性命再开始拯救地球吧。

第一关：反常物质

走下了轨道车后进入研究中心，如果去按一下坐在接待桌后的那名警卫身边有个红色按钮，就可以惹个不大不小的乱子。沿着墙上的绿色标记进入更衣室，再进入里间的特种服装室。按下计算机旁边的按钮，打开摆放防护服的护罩，上前去穿好防护服。顺着墙上的蓝色标记走到安全门前，门卫把门打开后，进门去直接往里走，按侧面的按钮可以搭乘电梯上去。进入实验室后将遇见有两位科学家，和他们交谈后他们将把密封门打开，进入测试舱，再沿铁梯爬上去，将计算机打开，再爬下来到打开的小推车边，将其推入粒子束的测试范围，此时就将发生大爆炸。

第二关：吉凶未卜

爆炸后发现残破的视网膜扫描仪还可以用，于是逃出测试室，在一路往外狂奔的同时可以把在大厅地上的撬棍拾起来；在逃亡的时候要注意路上的异种生物以及可以致人死地的粒子束。逃到游戏开始的接待室处后，在右边墙根下用撬棍将通风口撬开再钻进去，里面有几只异种的“头蟹”，在路上可以招募到幸存的卫兵，他们可以帮助玩家干掉一个敌人，其余的只能有玩家自己消灭了；此外，还有突然爆炸的计算机也可能给玩家造成威胁。用撬棍击碎道口的栅栏，沿着出口爬到另一条通风道里，此外用手枪也可以达到目的，但最好要节约子弹。可以从死亡的警卫身上捡到手枪，甚至可以杀死卫兵夺取武器来保卫自己。然后走到大厅的尽头，开枪杀死铁栅栏后的怪兽。接下来从洞口跳进下水道里，在下水道里另

外还有一个上去的洞口，但已经被铁栅栏盖住了，记住它的方位后继续向前走，在下水道的尽头里有个阀门，扭开后会有大水涌出来，于是游到盖有铁栅栏的洞口处，将铁栅栏打开后爬上去。在里面可以看见一座巨大的升降平台，旁边带有一个拉杆，在另一边可以将地上的弹药拾起来，再拉动拉杆，升降平台开始下降，此时大厅的另一头会下来两只怪物，尽快将它们干掉，往平台上跳下去，一定要落在平台上，如果落到夹缝中就必死无疑。在平台的下降中将不断有敌人袭击，此时要多闪躲，等到升降平台下降停止后再跳出去。出去有一座铁桥，人走上去就会爆炸，所以最好先绕到左边的出口，再跳上银色管道走过去。到了另一边后用撬棍击碎右边的栅栏爬进去，穿过水域时要留心来自头上的攻击，玩家可以游过去，也可以推箱子搭座桥再跑过去；往左跑爬上梯子进门，沿着走廊一直到电梯前，进去便可以开动电梯了。

第三关：办公室区

走出电梯后击碎冒火花电缆旁边的墙脚格栅，在旁边等一会儿会有只头蟹爬出来，将其消灭后再钻进去，向右边爬，将栅栏弄开再出来，结果发现怪兽正在吞噬科学家。跳到下面的屋子里，找到电子门立刻进去关掉主动力开关，所有的灯都会熄灭，然后摸出手电筒注意一下四周有没有更多的怪物就可以继续前进了。

走到大厅尽头打碎玻璃爬进去，把挡路的板条箱敲碎，在顶部的绿色盒子里可以得到霰弹枪和弹药，在栅栏后有一只异形怪兽正在袭击一名卫兵，只有救下这个卫兵才能进入旁边的一扇门，在里面可以获得弹药并补充体力；此外，在小天桥下的板条箱里也可以获得弹药和补充。然后到一处被大水淹没的房间里去，尽量跳过去，不要接触水面，同时要注意不要被电击打倒。在左边墙上有个电灯开关，关掉后就可以安全地在里面活动了，搜索橱柜，可以找

到很多好东西，完毕了后撬开左边墙上的小孔就可以钻出去了。

出来后把箱子搭成台阶可以正好够到梯子，爬到又一条通风道里去，在这里最好储存进度，因为在通道外面有一挺机枪将向玩家袭击，可以用霰弹枪将其摧毁，也可以跳到它下面将其电源关掉。卫兵通常都可以为吸引住部分火力，带上警卫一起爬上梯子，再从出口附近爬上另一道梯子，在此还可以发现一名警卫。接下来在左边屋子附近可以找到一些手雷，回到右边砸碎通道口，打开手电钻进去。可以看见冷藏室的门，按左边的把手就可以把门打开了。

进了这道门以后就不能再回来了，所以，进门之前要把附近可以搞到的弹药和药包都弄到手，进门之前也最好先储存进度。

进入冷藏室后向左走可以找到一个红色开关，打开开关开动顶梁上的滑轨小车，再回到入口处爬上梯子，砸碎通风口爬进去，出来时正好在天车的轨道旁边。当天车开动时，要及时跳到另一边去，用撬棍击碎车上的板条箱后再跳过去，千万不能被夹在天车和墙中间，那样就必死无疑了。然后沿通风井爬上去，再从左边出口出来，在右边会发现一具警卫的尸体，旁边有几块 HEV 动力电池，将其捡起来。上楼后注意电梯井，在里面会发现一道梯子，跳上去抓住它，也最好先存盘。抓稳梯子以后向上爬出电梯井口，将看到头上吊着一位科学家，只要你一碰电梯他就会掉下去。到了电梯顶部以后找到控制板，先用撬棍打碎盖板，然后钻进去，控制板在左后部，只有打开电筒才能看得清。

第四关：敌人出现

在路上要小心挡路的机关炮和激光警戒线，一碰上激光，机关炮就会开火，同时所有的门也会立刻关闭，发出蓝色激光的绊雷也会把周围所有的东西炸个乱七八糟。当中最令人头疼的是机关炮

塔了，每次遇到时应该尽量偷偷溜过去，如果失手要迅速找到一堵墙或板条箱躲起来，再摸出霰弹枪慢慢敲爆它。有时候虽然玩家已经尽量小心不去碰那些红蓝激光警戒线，但忽然出现的异形会在战斗中触发机关，所以一旦有异形敌人扑出要迅速解决掉。不过如果能够敲掉了所有的机关炮塔也就不必担心那些红色的激光警戒线了。

溜过警戒区后爬上板条箱，再跳到走廊里，也要注意这里的机关炮塔，在前面还有一道滑动门和一个张开大口的电梯井，用手雷炸掉炮塔就可以顺利通过了。千万不要去碰那些蓝色激光线，那样会流很多血，如果蓝色激光线照在板条箱上的就不要去动那只板条箱。从梯子爬上出口后看到一名的科学家向士兵们跑去，没想到惨遭杀害；在扔手雷杀敌时要计算好爆炸的延迟时间，不然敌人会有时间逃离爆炸范围。然后坐货运电梯离开，再从天桥上的防火门出去，在岔路口朝右走，到传送带上去朝反方向走，在隔壁屋子里爬上板条箱，再回到传送带上继续走下去。

下去后发现有座炮塔，用手雷可以将其干掉，然后再跳下去，如果想偷偷溜过去是很难成功的，此时要注意在打开的防火门后还有一台炮塔。接下来爬上库房里的梯子，先可以等一下，让士兵和异形们相互打一阵再冲出去，要小心士兵们投掷的手雷。然后跳上通向屋顶的天桥，从走廊下去，抢到制高点干掉下面所有的士兵。接下来再下去乘电梯上地面，这时也最好先存个盘。

上去以后不要与飞机上空投下来的士兵缠斗，因为士兵会越来越多，而应该迅速向左边的碉堡靠近，沿着周边地区往前摸更好。打开通风井口下去，进入碉堡后要马上跳下梯子躲起来。然后在通风管里慢慢从右边穿过换气扇叶片，再通过中间的通风口离开风扇室。出去以后在计算机控制板上按下按钮打开导弹井门，赶快离开这儿。

第五关：弹坑

用撬棍砸开拦在前面的路障，也可以趴下钻过去。在右边有个控制室，进去把里面的开关打开，然后乘货运电梯离开。跳到火车上后，启动控制台，在显示屏上会出现一个大箭头符号，这时可以按前进加速，如果按后退就会使火车减速，接着按一下使用键就可以离开控制台了。如果驾驶火车全速前进，隧道里的怪兽就很难击中你，有些跑慢的还会被火车碾成肉饼。但是一旦硬冲过障碍后火车会出现故障无法停下来，所以要在通过路障后马上停车，沿管子爬到梯子上；也可以在跳车落水后游到中间的箱子上，只要动作快不会受多大的伤。然后顺着箱子一步步跳到对面的平台上，找到梯子后爬上管道顶部，在被污水淹没的屋子里沿着管道前进，跳到平台上，这里有一部电梯，可以乘电梯上去。

离开电梯后会遇到异种生物，瞄准旁边的燃料桶开火可以将其干掉，要注意不要太靠近了，否则会伤到自己。按门边的开关打开实验舱，进入实验舱后到左边击碎挡住梯子的板条箱，要小心敌人听到动静跟过来。在控制板上有个“火力测试”开关，还需要电力和氧气、燃料等等才能启动它，首先要干掉附近的藤怪，然后逐个去打开氧气、燃料和电力开关，再溜进实验舱的第二层，用撬棍击碎木板后迅速逃离，穿过桥顺着红蓝两色的管道下到大厅里。在下水道入口处蹲下，将入口的栅栏用铁撬击碎就可以钻进去了。沿着管道向左边，将发现前面有个梯子，从梯子下去到风扇处，在这里最好储存进度。将开关打开后立刻退到梯子上，要小心风扇的叶片，等风扇转到最高速后抬头看会发现屋顶上有木板，如果有手雷可以朝风扇扔过去，强劲的风力会把手雷吹升到屋顶的木板上爆炸；如果没有手雷就直接跳到风扇上方，大风同样会把你吹到屋顶上，这时对准楼板用撬棍一击将木板砸碎。从洞口上去后，钻进墙边的通风管道里去。

沿着通风道爬到氧气燃料控制室，打开操作板上的两个开关，指示灯将发亮，管子里也会有东西开始流动。然后顺着红黄两色的管子退回到藤怪那里去。接着爬过实验舱，从下层的门口出去，跳到金属走廊的断裂部分，把水坑中的箱子群推成一列，虽然现在水里没有危险，但一会儿打开电源开关后它可就是带电的了。安排好退路以后乘电梯上去，上升途中电梯会发生故障，要当机立断跳出去抓住左边墙上的梯子，稍有犹豫就会和电梯一道坠入底层，那里剧烈放射性的淤泥会让你损失惨重。顺梯子上去，来到电力控制区，这里有两个开关，发电机两边各一个，把它们全部打开，发电机就会启动。注意，打开第二个开关时一定要站到上面去，否则你会成为一只烤猪。在发电机附近走动时要十分小心，特别是那些动来动去的板子，挨上就能要你命，先老实观察一阵，摸准节拍后才能安然通过。电源打开后沿来路撤退，经过刚才搭好的浮桥回到实验室，此时控制台上的小灯应该都闪闪发光，按下那个“火力测试”按钮，因为自动门的关闭不够快可能会使你受一些小伤，但决无性命之忧。然后再进入实验舱，地板上原先是藤怪的地方有个洞，对准洞的正中间跳下去，如果偏了必死无疑。落到水底后可以得到一支357 口径的玛格纳姆手枪。在水池的底部也有两台风扇，四周有四根管子，每边应该各有两个，但有一根不见了，从那里游上去就可以离开水池。

沿这管道一直走到底，跳到破栅栏附近的管子上，小心爬进去，可以看到有个地方的管子颜色有异，如果走上去那里会裂开，要马上跳回来，否则就陷进去了。踩裂管子后往左走，在管道和喷射的蒸汽之间跳下去，落在屋顶上，接着继续往下跳，如果受些小伤大可不必担心，跳到底后就可以得到医药包。

第六关：威力大增

一开始就要迅速跑过开阔地带到达左边隧道，不用去管那只巨大的怪兽，它和海军陆战队员们正在苦战，双方都根本无暇顾及你的存在。沿隧道一路前进直到红色阀轮门前，转动阀轮打开门，然后爬到顶部，再通过一片开阔地带后到对面沿标记向左走到发电机附近，在电梯顶部有一个饵雷，先按电钮让它降下去，再在上面开火击毁电梯顶部的饵雷，或者丢一个遥控炸弹进电梯再从远处引爆即可。然后再按电钮让电梯回来，下去顺着台阶一路下去直到底部，要小心水里隐藏的吸血虫，可以用撬棍对付它们。来到停机的发电机附近之后，用撬棍击碎发电机前方堵住活塞的箱子。回到台阶处去风扇控制室，有一台风扇已经不动，可以按开关启动它，这样发电机就运转起来了。沿来路回去，怪兽会在那里等你。如果要开动怪兽旁边的小火车必须开启铁轨主动力电源，有一扇门上有“铁路控制”的字样，现在先别动开关，跳出窗外引怪兽跟来，下到左边的隧道里，拼命跑到尽头的墙边，这里有个开关，拉下它就能看见走到两个电极中间的怪兽瞬间被烧成了焦炭。穿过门离开屋子，绕一圈后你又回到了隧道里，现在回到广场，上火车，一直向前全速前进，它会在一个旋转平台处停下，这时再回到“铁路控制”室按下开关，旋转平台就会将火车切换到你所要去的方向。回到火车上继续前进，冲破一切挡路的障碍。火车停下来后可能遇到一个卫兵，听他讲诉自己的遭遇后下车按动墙上的开关，大门就升起来了，继续驾驶火车前进。到了第二个路轨切换点时射击标志可扳动铁轨，火车跑上新轨道，前面的平台边又出现怪兽，停车干掉它，然后沿楼梯上去，不要打碎板条箱，因为后面藏的是一台自动炮塔，从另一边扔一颗手雷可以将其干掉。进入小房子按动开关可以移走挡住铁轨的钓钩。火车继续前进，到下一个换轨处依旧射击标志自动换轨，开到第二扇大门前，下车找开关开启大门，再上车继续前进。

火车终于开到了尽头，左边有海军陆站队员出现，可以采用灵

活的游击战术干掉他们，砸开木板进屋，可以找到一个卫兵同行。慢慢走到第二个拐角，前面碉堡里有一台重炮封路，要赶快跑到碉堡右侧，然后摸出手雷扔过去。如果受伤可以爬到气流门上拿取药包或 HEV 动力电池，进气流门后要马上开火或扔手雷解决里面的饵雷。然后下楼梯找到另一列小火车，开动后注意下落的碎片，不要被它们撞下去了，此外还有警戒的激光炮也不容忽视，最好蹲下躲过去。在铁路的转弯处还有一名扛火箭筒的海军陆战队员，稳妥的办法是停车下去把他干掉。

来到下一扇大门前还要干掉几个异形，然后跳过挡路的绿色箱子，要想跳过去必须在跳跃动作中掺入下蹲才行。进入屋子后按开关升起大门，继续赶路。很快又到了另一扇大门前，如法炮制，先杀人后找开关，其实也可以丢下火车一路徒步前进，只不过要多花一些时间而已，火车有时还可以充当挡箭牌，遇到火力猛烈的敌人时只要蹲在控制台后即可不战而过。到了又一扇大门前下车后顺梯子爬下去，注意梯子底部有一台警戒激光炮塔，尽量避开它。来到控制室从窗户里跳出去可以绕开所有的激光炮塔，在隧道的尽头会看到右边碉堡里有一台炮塔，再右边的沙袋后还有一挺机关枪，附近是一帮海军陆战队在徘徊。先干掉机关枪手，然后推动箱子当掩体靠近碉堡，爬到它上方朝里面扔一颗手雷，接着就可以和那群海军陆战队打游击了。

进入气流门后要小心激光炮塔，在楼梯上还有，只要一步走错就会当场毙命。要想过去先得推一个较的箱子到前面，爬过头两座激光炮塔，从楼梯跳到箱子上，再跳过激光束即可。用弓弩无声地干掉几名哨兵，到控制室里按下发射钮，可以看看外面的热闹场面。小心绕过激光束离开气流门，左边的大门现在已经开了，注意右边岩石上可能有敌人的狙击手，再进入新开的大门里。

第七关：逮捕

要注意不能让火车停下来，要么跳车要么就全速前进，落到水里以后在水底有几个桶罐锁在一起，对上面的锁按使用键，它们就会浮起搭成一座桥，这样就能走到对岸去了。走到天桥附近跳入水中，游到斜坡处可以上岸。在屋顶吊有笼子的房间里，经过天桥上到顶部，爬到笼子顶部进去，几秒钟内会落入水中，水里出现的大鱼可以用弓箭或手枪消灭，或者躲在笼子里不动也可。

潜下去转动红色轮阀打开栅栏，只要一松栅栏就会慢慢关上，所以要迅速通过。找到梯子后爬上去，沿天桥前进，来到铁栅栏墙前，试着跳过那些悬挂着的电缆，另外也可以跳到水里游过右边的门。爬上梯子，要到对面的天桥有两个办法：一个是推两个板条箱下去搭成台阶，另一个是按控制板上的键启动活塞即可从上面跳过去。干掉附近的敌人后，科学家会为你开门，在那间冰冷的屋子里没有什么东西，按右左右的次序尽快跑到梯子处下去。来到下面会遇到狙击手，这些家伙都是不好惹的角色，有两个躲在底层，一个在天桥上，战斗前最好存个盘。解决之后沿坡道上到地面通道控制室，转动阀轮打开下面的大门，然后再存盘，进入大门里面的黑暗世界后却被抓住并打昏了。过场动画后慢慢醒来，发现自己很快要葬身于一台垃圾研磨机下，立刻跳起来爬到箱子上，逃生之后绕到研磨机边取回撬棍，然后从左边墙上的出口离开这里。

第八关：废渣处理

利用节流阀来升高或降低液压井里的平台离开。跳到大缸边缘走上另一边的管子，沿管道走到另一个大缸。沿大缸边缘走要小心，注意左边的活桩，当它沉下去时跳过去，可以正好落在上面，接着一口气从左边的活桩一个个跳到对岸，如果落水也不怕，可以从梯子回到开头处重来。蹲着从研磨转动的机器下面爬过去，来到有

传送带的屋子里后把右边的三个开关都拨到朝上的位置，所有的传送带就会启动。回到控制室按动绿色按钮，关闭压榨机，快步跑过去，沿着传送带前进时要注意观察压榨机的规律。

从传送带上下来后找到另外两条平行的传送带，在左边那条上有两枚饵雷，打掉第一枚后不能再打第二枚，因为你已经进入了杀伤范围之内，可以用遥控炸弹解决这两枚饵雷。

第九关：未定的规则

打开电子门射击篱笆上的电极，玻璃后的大怪兽会扑出来，靠近玻璃窗或击碎控制开关罩，要离开必须打破控制开关罩，也可以朝这家伙脸上扔一堆手雷过去。在那两间有头蟹的牢房里有一支针枪和一把弓弩，冲进去拿了就跑，别跟头蟹缠斗。进入控制室后按下开关，屋子里所有的活物都会被干掉。楼里还有很多饵雷，怪兽和海军陆战队之间的厮杀随处可见，先别管他们。到走廊尽头的四个房间里打开四束激光，找到有“严禁干扰激光护盾”标志的屋子，把地板上的板条箱推到激光力场中即可干扰护盾。散射的激光在墙上打了一个大洞，从那里出去，跳到管道上可以避免受伤。与附近的科学家们谈谈，得到主出口大门的零件，先扫清道路上的警戒炮塔，然后打开大门，同时要注意头顶上的炮塔。

第十关：地面惊魂

不要理会直升机、海军陆战队和火箭筒手，只要朝大坝左边跳进水里就安全了，否则对付这帮敌人会耗费不少弹药。小心水里的大鱼，爬到塔上进去，按开关确保你能安全游过坝下的通道。游到坝底找红色轮阀，转动它打开大坝上的通道，游过去以后浮到水面上换气要小心追来的直升机。爬上梯子后穿过管道，从对面楼的梯

子爬上去,如果遇到藤怪小心绕开。走到右边矿区尽可能在岩石上跳跃,来到红色轮阀前转开它,排水沟打开后沿梯子爬下去。顺着管道前进直到重新看见蓝天,然后摸出弓弩悄悄射死前方的海军陆战队员,用霰弹枪可以干掉炮塔。

走电缆上从断桥下去后,会有一架直升机出现,可以很容易躲开,也可以用两发激光制导火箭敲掉它。进入前面的管道后在T型路口朝左轻轻爬上梯子,然后对准海军陆战队员的后背抛出手雷。退回管道从T型路口右边出去,跳入水中,听到手雷爆炸的敌人纷纷赶来,但却不见了你的踪影,正在摸不着头脑时你又可以从水中冒出突袭他们。接着要用好几发火箭摧毁那辆坦克,要一边绕着它跑一边伺机瞄准开火,搞定后打开大门补充弹药。很快又来一辆坦克,要尽量利用隐蔽物躲开它的火力,然后给予致命一击。前面是一片雷区,别往前走,先用枪对准前方地面开一枪再往前走一步,一定要在可能的爆炸范围之外开枪扫雷。狙击手也会从对面楼的窗子里偷袭你,发射手雷过去把这两个家伙一扫光。过去后再开枪打爆炸药桶关闭电源,然后才能上电力塔爬到顶,途中会有狙击手从你身后偷袭。上屋顶后先绕到左边,这里有个洞,跳下去落到板条箱上,注意寻找饵雷,楼梯上有一个,把板条箱推到它旁边然后跳过去,或者直接跳到栏杆上避开它。溜到布有饵雷的主屋后,在墙边有一座升降平台,敲碎平台上的箱子,这样电梯启动时就不会激发上面的饵雷,但注意不要去打碎或移动旁边的箱子,否则会触发警戒激光。终于到了控制室,打开开关升起平台,跳上去再飞身跃过饵雷落到中间的升降平台上,按动电钮降下去。

当异形跳下来时,会有空袭对付它们,如雨般的炸弹落下时别害怕,一定要找个安全地方呆着,不要在地面上乱跑。空袭过后快跑冲过坦克,避开它的致命火力。在拐角处右转,上梯子时要小心狙击手,接着有一个卫兵会帮你打开储藏室,从窗户跳出去,沿着外壁摸到梯子处,上去可到另一栋楼的屋顶,干掉这里残余的敌

人，然后从对面钢梁和废墟中的出口离开。爬到巨炮上开火轰开大门，也可借助它轰掉跟来的敌兵，随后从大门出去。

在下一扇门附近有大批发射针刺的家伙，他们通常三个一组。迅速干掉头三个后立刻飞跑，来到机关枪处开火猛扫从隧道里冲出的大批闪电怪兽，蹲下后扣住扳机不放，别忘了以扇形扫射，怪兽们的冲锋会有好几波。一切都安静以后跳到顶上去，可以看到海军陆战队和异形们的战斗，等他们快分出胜负时解决掉剩下的人，然后砸开通风口摸进去，里面有很多蜘蛛雷，丢手雷进去可以帮你解决烦恼，但可能还会有残余，要开枪打中它们很难，因为它们实在太小了。蜘蛛雷的弱点在于时间，如果能和它们捉迷藏，二十秒钟后它们就会自动爆炸。

进入隧道后，找到通风口砸碎盖口进去，下面的海军陆战队员会闻声赶来，所以你最好先在屋子里丢下大量的蜘蛛雷，到时候可以看到非常壮观的爆炸场面，但你布放蜘蛛雷时一定要小心。消灭掉赶来的敌人后从右边的门出去，如果迟疑太久屋子会被封住，还会有手雷飞进来。在这样的情况下可以拉动车用升降机旁的开关，墙上会出现一个洞口，从这里出去。抓住外面的那挺机枪猛扫大门，接着一个长跳飞到残破的天桥上。来到顶部后打开管道钻进去，尽头有个卫兵，让他跟着你，他可以帮你打开接下来的两扇门。在前面的那只喷火怪兽很凶猛，快速跑过去别回头，冲到墙上弹落到水里，然后尽快通过管道，爬上有绿色地图和无线电的平台。有个控制键可以移动水平瞄准仪，另一个负责垂直瞄准仪，还有一个可以呼唤空袭。仔细看看地图，估算出进来的大门在哪里，应该在地图的左下角。移动瞄准线到大门外的地带，转身等待喷火怪出现，看到这家伙后立刻按键招来空袭，一阵炸弹雨顿时让这只不可一世的家伙回了老家；继续召唤空袭摧毁三个目标，一个是城堡建筑物的右墙，第二个是墙里的那扇门，第三个是你前方的巨塔，它倒下来后会形成一座桥让你顺利通过护城河。

第十一关:忘了我吧

摸进城堡里时要小心下落的天花板,朝右走等待屋顶上落下第三块碎石,赶紧跳到上面去站着,随后整个屋顶会断断续续地全部落下来,可以从左边出口离开。走到岔口向右拐,转动轮阀打开舱盖,注意避开红色警戒激光束。

下到西边的那条隧道里,跳进壁上出口离开,躲开坦克乘电梯下来。在岔路仍旧往右,开动坦克在大门上轰个洞,准备迎战怪兽们,它们的闪电和刺针非常危险,充分利用饵雷和刺针枪可最终消灭它们。

出大门后要小心左边的激光炮塔和刺针怪兽,找个躲避处,闪身出来对准激光炮塔发射火箭,然后闪回躲避。对付刺针怪兽就用刺针枪。

第十二关:拉姆达之心

在控制室里的开关可以启动电梯,乘电梯下去,注意狙击手。杀光附近所有的敌人后科学家才会给你开门,朝右走弄到大枪,回到电梯处去冷却系统区。分别进入两间泵房启动水泵,然后到辅助反应堆处跳入水中,穿过维护隧道打开核心两边的开关,离开时要小心躲避飞来的火花,然后沿梯子爬到顶部撤离。

爬上升降机道,从梯子上跳到上层,打开蒸汽闸阀可杀死附近的怪兽,这里还有传真门,绿色的是入口,黄色的是出口。找到标有“核心 B 层”的门,在里面进传真门,传真门有时候比迷宫还令人恼火,你可能很快就会转得晕头转向,根本不记得自己最初的目标是什么了。最后你要落在最高层的旋转平台上,如果中途太复杂最好每传一次存个盘。看看身后会发现有扇门,打开进去,顺梯子爬

上去，等科学家为你开门。进门以后可以得到大量的弹药给养，注意一定要搞到门右侧的飞跃背包，否则后面很不好过。干掉天上飞来的怪兽，确保身边的科学家无性命之忧，他会在合适的时候告诉你可以跳进传真门了，按他说的做没错。

这里需要有体操运动员的天赋，如果没有最好先到训练房(Hazard Course)去练练身手。使用超级长跳在平台之间飞跃，直到中央一片较大的地区。这里有一个水池，站进去可以加血。到三个蘑菇状的东西前按下使用键，它们会打开来，使用撬棍砸开网状东西放出里面的蝴蝶，这些漂亮的小东西会飞到蘑菇状物体上激活中间的传真门，跳进去。

第十三关：格纳克的巢穴

开枪干掉来袭的蜘蛛，这地方的中央有片网状区域，跳进去会遇到几只头蟹，还有加血水池，完事后可以跳回来继续消灭蜘蛛和其他怪物。在第三个地区你会落到网状物下面，杀掉蜘蛛后躲在鞭击树后让头蟹和小头蟹们上来送死吧。

第十四关：入侵者

在洞窟里寻找加血水池补充体力，如果不想死就千万别落进地上时开时合的洞口里。找到一片黄色地带后进去，使用撬棍砸开环绕着白色柱子的网丝，爬上塔顶。在岩石间不断跳跃，到达传真门附近的较低地区。注意会有闪电怪兽出现，干掉它们后跳到鸟背上，飞到传真门里去。

出来后慢慢绕过藤怪，或者爬上岩石，但也要面对难缠的喷火怪，反正最后你必须进那道传真门里去。来到一个好像是酿酒厂的地方，有不少闪电怪在此辛勤劳作，乘电梯上去到传送带附近，不

要射杀这里的劳动者，他们不会主动对你进攻。有条传送带通向一个没有蓝色力场护盾的洞口，从这里进去，往前走直到被大啤酒桶挡住，不要打碎它们，里面出来的丑陋怪兽非常强悍。

退回去一个超级长跳(别担心，这里重力很弱)可以飞过挡路的啤酒桶，如果没把握跳过去可以先在桶边放一个遥控炸弹，然后拔出霰弹枪打碎酒桶，等怪兽咆哮而出时引爆炸弹。

找到通风管道似的红色东西，里面有奇异的灯光，进去走到一座巨大的屋子，摸出弓弩射死所有的敌人，不要急于前进，一步一步往前走，用弓弩悄无声息地杀死异形。你要在讨厌的旋转平台间跳来跳去，同时还得对付天上飞来的怪物，到顶后进入传真门。

第十五关：尼西拉思

射击三角状物体使其爆炸，躲在岩石后可避开绿色传真球，否则一中招就会被传到充满杀机的屋子里。开枪猛轰前面那只巨大的怪兽，直到这家伙的脑袋被打开，借助弹簧板跳到足够高的地方对准它头颅里面的大脑开火，往里面丢两枚炸弹效果更好。在这里可以不用枪，直接从第一层跳板飞跃到上层跳板，再飞到它的脑袋顶上，当你站在它脑瓜上时它无法攻击你，蹲下来抽出撬棍对准它的天灵盖一阵乱劈也可以干掉它。

杀死怪物后最好存盘，因为游戏有两个结局，根据玩家的选择会稍有不同，如果存了盘就可以读盘看另一种结局。

在游戏中有一些的作战小诀窍：

a) 游戏中的突击队员们尽管是敌人，但一样会和异 形交战。所以一旦在某个场景中发现有异形和突击队员同时在场，可以先躲到一个他们都无法注意的角落，等他们之间先决出雌雄之后再出来一扫光。

b) 在游戏中可以使用安全守卫(Security Guards)作为后援。

在游戏中，使自己非常接近他们后与其交谈直到他们说出以下的话语："You're right, we'll have a better chance together."后他们便会跟随在你的身后了，以后再遇到异形和突击队员他们会帮助你一起和对手作战。

c）当身受重伤并且无法及时恢复自己的生命值时，试着寻找到附近的一位科学家，走进他并和他交谈，当他说出以下的话语："Let me take care of that wound for you"，便有可能获得一个意想不到的大惊喜了，不过这并不是每次都能成功的，所以不妨多试几次。下面介绍一些游戏的秘技：

a）以命令行方式"hl. exe —console"开始游戏，或者用右键打开游戏的快捷方式后在"目标"对话框中的命令行后加入"—console"也可以达到同样效果，这样游戏开始后便可以得到变换地图的秘技功能。

b）运行游戏时用命令行"hl. exe —console" 开始游戏，也可以用右键打开游戏的快捷方式后在"目标"对话框中的命令行后加入"—console "达到同样效果，进入后按键呼出控制台，输入"sv—cheats 1"可以打开作弊模式。重新调入一个游戏，然后输入以下秘技：

无敌：god

获得所有武器和弹药：impulse 101

穿墙：noclip

选地图：map[地图名]

获得物品：give [物品名]

在使用获得物品秘技时要在命令行中键入" hl. exe —dev —console "以下是地图代号字符串列表：

单人游戏 c0a0 ；c0a0a ；c0a0b ； c0a0c ；c0a0dc0a0e ；c1a0 ；c1a0a ；c1a0b ；c1a0cc1a0d ；c1a0e ；c1a1 ；c1a1a ；c1a1bc1a1c ；c1a1d ；c1a1f ；c1a2 ；c1a2ac1a2b ；c1a2c ；c1a2d ；c1a3 ；c1a3ac1a3b

;c1a3c ;c1a3d ;c1a4 ;c1a4bc1a4d ;c1a4e ;c1a4f ;c1a4g ;c1a4ic1a4j ;c1a4k ;c2a1 ;c2a1a ;c2a1bc2a2 ;c2a2a ;c2a2b1 ;c2a2b2 ;c2a2cc2a2d ;c2a2e ;c2a2f ;c2a2g ;c2a2hc2a3 ;c2a3a ;c2a3b ;c2a3c ;c2a3dc2a3e ;c2a4 ;c2a4a ;c2a4b ;c2a4cc2a4d ;c2a4e ;c2a4f ;c2a4g ;c2a5c2a5a ;c2a5b ;c2a5c ;c2a5d ;c2a5ec2a5f ;c2a5g ;c2a5w ;c2a5x ;c3a1c3a1a ;c3a1b ;c3a2 ;c3a2a ;c3a2bc3a2c ;c3a2d ;c3a2e ;c3a2f ;c4a1c4a1a ;c4a1b ;c4a1c ;c4a1d ;c4a1ec4a1f ;c4a2 ;c4a2a ;c4a2b ;c4a3c5a1

多人模式/死亡模式 boot—camp ;bounce ;datacorelambda—bunker ;snark—pitstalkyard ;subtransit ;undertow

冒险课程 t0a0 ;t0a0a ;t0a0b ;t0a0b1t0a0b2 ;t0a0c ;t0a0d

选择获得物品指令后，以下是物品列表，玩家可以试着调出来：

item—airtank ;item—antidote ;item—batteryitem—healthkit ;item—longjump ;item—securityitem—sodacan ;item—suit ammo—357 ;ammo—9mmAR ;ammo—9mmboxammo—9mmclip ;ammo—ARgrenades ;ammo—buckshotammo—crossbow ;ammo—egonclip ;ammo—gaussclipammo—glockclip ;ammo—mp5clip ;ammo—mp5grenadesammo—rpgclip

weapon — 357; weapon — 9mmAR ; weapon — 9mmhandgunweapon—crossbow ;weapon—crowbar ;weapon—egonweapon—gauss ;weapon—glock ;weapon—handgrenadeweapon—hornetgun ;weapon—mp5 ;weapon—pythonweapon—rpg ;weapon—satchel ;weapon—shotgunweapon—snark ;weapon—tripmine ;weapon—quantumdestabilizer

三角洲特种部队 Ⅱ

《三角洲特种部队》是一个脍炙人口的模拟战争游戏，有着很多的游戏迷，尤其是其网络分组对战，更是倾倒无数玩家。《三角洲特种部队》2代比起1代来，从声音、画面、所用的武器等各个方面都比有了许多改进，对电脑的要求也比一代要高。这个游戏的乐趣还有待各位玩家在游戏中慢慢去体会了。现在把主线任务的攻略向大家介绍如下：（在列出主线任务时按照了一定顺序，在实际中不一定要按照此顺序，但攻略是一样的）

一、南极大陆

(a) COLD STROAGE

敌军：22人

我军：16人

胜利条件：全歼敌人。

这一关的任务是到南极去收回被恐怖组织占领的实验室并且救出实验室里的科学家。一开始要把门口的三个敌人干掉并炸掉哨塔，其他屋外的敌人将被队友消灭的。要注意小心歼灭屋子里的敌人，其中穿白大褂的人千万不能误杀。此外，还要小心位置在(6，A)山坡处的一小股敌人。敌人被全歼后就完成了任务。

(b) WHITEOUT

敌军：37人

我军:5 人

胜利条件:全歼敌人。

顺着计划的路线走会发现在远处会有几架直升机,先不要理它,在敌方营地里会发现有很多敌人,先要把帐篷外的敌人干掉。不然的话冲到帐篷里被外面的敌人发现后他们会隔着墙向开枪,如果发现有人向你开火又找不到敌人时,很可能就出现了这种情况。把敌人杀光后,会有一艘潜水艇来接你。这样就完成了南极大陆的全部任务。

二、乌干达

(a) AIR MAIL

敌军:37 人

我军:5 人

胜利条件:将机场中的敌人消灭光。

先爬上山头把哨塔上和山下的敌人给消灭(在下山时小心山脚的陷阱)。这时 ALPHA 小队会从另外一个山头过来汇合,在屋子里可以捡到手榴弹。在机场搜索把能见到的敌人消灭即可过关。

(b) BLIND SIDE

敌军:36 人

我军:5 人

胜利条件:破坏敌人基地的通讯设施。

首先顺着路线趁着黑夜摸到敌人在小山上的哨塔上,在沿途会有小小的阻碍,消灭敌人后再居高临下把营地里的敌人消灭光。冲进去找一找,会发现在一间屋子里有电台,先把放在桌上的手提电脑带走,然后再毁坏电台,走远一点,会发生爆炸。最后把在屋外的三个卫星天线炸掉,然后顺着路线上山,还会发现有两根高高的天线,炸了它们之后就可以坐飞机了。

(c) DEMOLITION 101

敌军:42 人

我军:5 人

胜利条件:摧毁敌军的船只、车辆和飞机。

一开始会遭遇到一个巡逻小队,消灭他们。敌人的火力会很猛,这时有两条路可走。一是把对岸的敌人消灭后游泳过去;二是把岸边一条船上的两个敌人干掉坐船过河。要小心敌人的两辆装甲车。到对岸后会有援军来,把东西炸了之后,上飞机过关。

(d) SPECIAL DELIVERY

敌军:52 人

我军:? 人

胜利条件:将敌方的一台手提电脑带上飞机。

这一关敌人很多,只要顺着路线到地点 7 的一间屋子里拿到一台手提电脑后,剩下的事就全交给即将赶到的援军,只要在屋子里等待援军把屋外的敌人消灭后即可上飞机过关。

(e) POWER TRIP

敌军:44 人

我军:1 人

胜利条件:全歼敌人,并抓回敌方的一名官员。

一开始的时间会比较紧。敌方会派一架直升机来接走要抓的那名官员,必须先赶在敌方飞机降落前将飞机击落。所以一出来就必须以最快的速度往目标方向赶,沿途如果有敌人阻拦格杀勿论,在远处的就先放过。赶到敌方的营地时,很快就会看到敌方的飞机飞了过来,用火箭炮把它击落。飞机击落后,剩余的任务就可以慢慢地完成了。把营地里的敌人全干掉,有些敌人藏得很隐蔽,要细心地把他们全揪出来。营地里有三个绿色的帐篷,那名官员就藏在中间的那个帐篷里。在帐篷还有一个保护他的小兵,冲进去那个帐篷把小兵干掉,他就会举手投降的。然后他会自觉的跑到岸边的一

艘小船里，坐着船来到下一个地点。我方将有一架直升机飞过来接应。在岸上有几间屋子，歼灭里面的敌人，如果还没有过关，就再找找别处的敌人，找出来杀了就可以过关了。

(f) HOLD UP

敌军:35 人

我军:5 人

胜利条件:到达飞机处。

这关的目的是安全地离开。必须穿过敌人的封锁上飞机，一开始就要往目标地点赶。由于雾比较大只能看见 30 米开外的敌人，要小心他们的冷枪。顺着路线跑到目的地后飞机便会来接你。在那里还会有两个敌人，干掉他们就过关了。这一个大关的任务也就完成了。

三、乔治亚苏维埃共和国

(a) COUNTER PUNCH

敌军:23 人

我军:5 人

胜利条件:全歼敌人。

这个任务相对比较简单，唯一的困难就是任务是在夜间进行。尽管有夜视镜，但能见度还是很低。冲到敌人的基地里，全歼敌人，将装甲车炸了就过关了。

(b) SLEIGHT OF HAND

敌军:52 人

我军:5 人

胜利条件:从基地里出来的车辆安全到达终点。

这一关非常容易，我方只有三人，先别管基地里的敌人，赶到地点 4 去“护送”从敌基地里出来的三辆装甲车和一辆卡车到达脱

离点，把沿途的敌人干掉即可。到时自然会有直升机来接你。要注意这四辆车中一辆都不能被破坏，否则就不能过关。

(c) WHISTLE－STOP

敌军：50 人

我军：1 人

胜利条件：比列车先一步到达脱离点或是乘着列车到脱离点。

这一关很有趣，说难就难说易就易。如果想轰轰烈烈地和敌人火拼一场，那么要在一开始就以最快的速度赶到任务地点 2，可以坐上直升机，飞机自然会把你带到列车上空，到时跳下来就是，追上列车并爬上去，千万不能从车上掉下来。将车上的敌人干掉后还会有大批的敌人等在铁路两旁，天上还会有敌机在你头顶上转来转去，坚持到最后，这是一场恶战。如果不想费劲，也可以先用火箭炮将列车头炸了，再慢慢地走到脱离点去。还有一种更简单的方法，直接从一开始就坐上飞机不要下来，当直升机停稳后跳下即可过关，既省时又省力。

(d) HOURGLASS

敌军：27 人

我军：5 人

胜利条件：在炸弹爆炸前拆除炸弹，避免毁坏炼油厂。

这关的敌军不多，但难度却非常高，要在敌军炸毁炼油厂前把炸弹给拆除。首先进入炼油厂的速度要快，由于敌人很集中，所以要耳听四面眼观八方，见到人时毫不犹豫地干掉，要小心旁边的油桶爆炸。然后以最快的速度冲到点 OBJ WALTER，找到一辆后厢有人的卡车，把那人给干掉，在那人身边将发现有一个油桶上有计时器，冲过去拆除炸弹就可以了。

(e) CLAIM JUMPER

敌军：35 人

我军：3 人

胜利条件：全歼敌人。

这一关敌人虽多，但是很笨，要小心的是敌人放冷枪。出来后一直向前走，可看到一辆装甲车和一辆运输车正向敌人的基地开去，把车辆摧毁后，向右拐可看到两个敌人正向你摸来，把他们也解决掉后可以选择两个进攻方向：一是爬上右边的高地，把基地外边的敌人全部做掉，再大摇大摆地走进基地去大开杀戒；二是跟着你的队友走左边的路，你的队友们会帮你打点外面的一切，而你则从山坡上冲到敌人的基地里乱打一气。注意房子里和油井上的敌人，把敌人全歼即可过关。

(f) CRITCAL MASS

敌军：38 人

我军：3 人

胜利条件：救出我方被俘人员，并护送到脱离地点。

这一关敌人有两辆机枪装甲车，最好用火箭筒消灭敌人。装甲车的周围还有许多敌人，(建议先把脱离地点北方的一小股力量消灭掉。以免救出人质后，被他们杀掉)把基地外面的敌人干掉后，把基地内部的敌人消灭，在基地里一定要小心，因为几乎每栋房子里都有人。如果不事先把北面的敌军消灭掉，敌人还会从后面出来。最好是把敌人全部消灭后，再救人质，以防人质从房子里出来被敌人打死。这一关押人质的地方是随机决定的。

(g) SUPER NOVA

敌军：35 人

我军：3 人

胜利条件：全歼敌人。

这一关难度并不高，只要能进入敌方基地，我方便会有人前来支援。问题是敌方基地前的哨卡处有许多敌人，要小心把那些敌人全干掉。接下来到敌人的基地里去，把敌人全歼后就可以准备下一关了。

(h) BROKEN ARROW

敌军：35 人

我军：5 人

胜利条件:阻止车队进入基地,把敌军的装甲车摧毁。

这一关难度有些高,一出来就要朝着目标方向前进,在途中会遇到几名巡逻兵,把他们干掉后再走一段路就能看到敌方的车队了。此时不要随便开枪,因为一开枪就会把敌人全部引了过来,况且还有一架直升机。可以先用火箭筒把飞机打落,再把敌人全杀光。敌人被全歼后再把装甲车全炸掉,要小心别把卡车也炸了,否则任务就失败了,而且还要注意不能让卡车进入敌方基地。把装甲车炸掉后就过关了。

(i) FALLOUT

敌军：37 人

我军：3 人

胜利条件:全歼敌人。

这一关的敌人多而且集中,要占据有利的地形位置,逐个击破。机场控制台上的敌人有些难缠,可用火箭炮攻击。把敌人全数杀光后,走到脱离地点,等一会就会有直升机接你走了。

四、哈萨克斯坦

(a) VOODOO

敌军：41 人

我军：3 人

胜利条件:全歼敌人。

先慢慢地向目的地移动,走几步就停下来看一下周围的情况。沿途会碰到几个小兵,其中两个还想溜到你身后搞偷袭,干掉他们后走到河边。先把对岸哨岗上的敌人消灭掉,然后再虚晃几枪,把

敌人引出来，来一个守株待兔。有些敌人还是会呆在房子里不出来，等一会再收拾他们。当外面的敌人死光后，就游过河，这时队友们就会前来支援。

敌人分两部分：一部分在山上，另一部分就在山沟里。可以先把山沟里的敌人干掉，因为山上的敌人不会冲下来，下面的全干掉后再收拾上面的。

(b) SUPPLY LINE

敌军：28 人

我军：4 人

胜利条件：全歼敌人。

这一关敌人的人数很少，难度不大。出来后，沿着地图所示朝目标前进，途中遇到一个敌人的小小军营，走到高地上，把敌人干掉。这时会出现一架直升机，用火箭筒一炮干掉它。摆平直升机后，继续前进，来到敌人的基地里一看，队友们已经把战斗的局势稳稳地控制住了。由于敌人在低处，可以站在高处用枪来个点射，打得敌人毫无还手之力，最后再把装甲车也炸掉。

(c) KNOCKOUT

敌军：57 人

我军：5 人

胜利条件：将敌方的将军俘虏后押上飞机。

一出来先往西南方走，会看到一条路，路上有一辆装甲车，车旁还有两名护卫，先把他们干掉，同时还要小心远处山上有一个狙击手蹲在哨岗上。按“C”键打开地图，会看到两个红色的“十”字符号，那是敌人的两个雷达站。这一关的首要任务就是要先把那两个雷达站毁掉。在路上敌人会布重兵把守，要小心应付。还有要打掉敌人一架直升机。把那两个雷达站炸了后，我军便会有两架直升机和伞兵前来支援，他们会聚在敌人的一栋大楼前，赶到大楼前配合援军将大楼里的敌人杀光，但要小心别把大楼里的那个将军给杀

了，将他押上飞机并一起上飞机离开战场后任务便完成了。

(d) MOSSION CONLRTOL

敌军：28 人

我军：3 人

胜利条件：把两个营地里的敌人消灭，并安全地救出三名我方被俘人员。

降落后，顺着路线一直走，看到敌人的营地后，先用火箭筒把右边的帐篷轰掉，因为有大量的敌人在里面活动。轰掉后，局势会相当有利。把这个营地的敌人消灭后，继续前进。到达目的地后，要以最快的速度把外面的敌人全干翻在地。因为战斗一打响，敌人就会在最短的时间内把人质杀掉！人质关在最大的那一间房子里，里面还有三个敌人，两个和人质靠得很近，要小心；另外一个蹲在角落里。人质安全后，如还没有过关，那就看一下两个营地里还有没有小兵。顺便把那几辆装甲车也干掉。本关的难度很高。

(e) PINPOINT

敌军：58 人

我军：5 人

胜利条件：将敌人的一台手提电脑带上飞机。

一下飞机，就马上往目标地点冲。在路上会有几个敌方的小兵前来狙击你，干掉他们后继续前进就可以看见敌方的基地。基地里藏着很多敌人，屋里屋外都有。许多敌人都藏在屋子后面，很难看见。再加上屋子里的，有点难对付。小心地把他们干掉。在基地的另一边会看到一辆吉普车，我方要拿的电脑就在吉普车旁边的一间屋子里。进去把电脑拿出来，跑到脱离点。有 6 个敌人藏在你回去的路上，要把他们也干掉。

(f) BROKEN WING

敌军：54 人

我军：5 人

胜利条件:炸毁敌军的战斗机,并偷出敌人的一台手提电脑。

一出来先爬上山顶,会看到一架直升机,用火箭炮将它轰下来。然后,冲下山把漏网的敌人也干掉。敌人火力较猛,要小心应付。敌人杀光后,将机场上和停机棚里的战斗机全炸了。最后到一栋两层的楼房里找出一台手提电脑,并将它带到脱离点。

(g) FOUR HORSEMEN

敌军:54 人

我军:20 人

胜利条件:全歼敌人,救出我方将军。

这一关我方派出了大批的援兵。一出来便随着我方的队友向目的地火速前进。到达目的地后先配合队友们把屋外的敌人消灭干净,再到一栋房子里将我方将军安全解救出来。最后在队友的帮助下,把剩下的敌人全部消灭掉,再把敌人的装甲车也全炸了就可过关。

(h) STEEL COFFIN

敌军:38 人

我军:3 人

胜利条件:全歼敌人,并摧毁敌方所有车辆。

跟以前一样,沿途会有一些小兵阻击,把他们全部干掉再往前走,就会看到敌人的基地了。基地里有许多敌人,都藏得很隐蔽。而且基地里敌人很多。最好先站在基地外的高地将屋子外的敌人先杀光,再进基地杀那些屋子里的。敌人全杀光后,就用炸药将基地里的车辆全炸毁,就可以过关了。

古墓丽影Ⅳ：最后的启示

《古墓丽影》也是一个很受人欢迎的系列游戏，自从推出了第一集后，其主角劳拉的名字就被千万人所熟悉了，现在，这个系列终于推出了第四集。游戏的可玩性与操作性与以往大致相同，但也增加了一些新的按键功能，如"荡秋千"等，图形的表现也更加细腻，特别在光影效果的表现上，可以不受阻碍地观察周围的环境，因为劳拉的身体会变成透明的。此外，游戏的系统菜单也有所改变，由原来的环形变成直线型，还新增加武器的瞄准系统。第四集把游戏重新定位到了冒险的方向，谜题的成分大大增加而动作成分相对减少，好了，让我们随着劳拉一起闯荡埃及吧。

一、操作方法

首先介绍一下游戏的操作方法：

前进：↑

后退：↓

左回转：←

右回转：→

观察：INS＋方向键

攀爬：Ctrl＋方向键

跳跃/游泳：Alt

动作：Ctrl

上车:Ctrl
下车:ALT+左方向键
拔/收枪:空格
翻滚:END
左右横移/前后小步:SHIFT+方向键(或 Delete、PageDown)

二、序幕

在游戏一开始将出现一个背着短剑的中年男人,然后我们可爱的小劳拉也出现了。这时的劳拉只有十六岁,而且暂时一无所有。跟着前面的中年人走吧,当看见墙上有圆圆的机关时别冲得太靠前,否则会死得很惨的。

在右边的平台上有个金色的骷髅头,经过一条走廊,来到一条水沟相隔的大厅,跳过去前可先到水沟中找找,会得到一个金色骷髅头。前面的大厅里有头野猪,中年男人会帮你消灭它。往前走来到一个有瀑布的房子,平台下面也有一个金色骷髅头。跟着男人,见到一个大的水池,现在该跳下去了。在水下通道四处搜索可找到大小药包各一个,爬上对岸,发现一个机关,拉下,身后的铁闸落下,中年男人过来后会带你到水池的另一边。沿梯子爬上去,拉下机关马上跳下,跟着进入右边的通道,路上会出现两头野猪,等着中年男人杀死它们。

然后来到一个带尖刺的房子,右边的石柱旁可捡到第四个金色骷颅头,再来到一个大石盘的房子里,爬进左边的通道,得到小背包,拉下机关,返回时可爬到通道左边看看,得到第五个金色骷颅头,接下来要通过一个暗暗的长廊,小心两边的毒镖,快速冲过去。接下来到了一个大石盘的房子,房子中央有一个水池,水池上边悬挂着一条绳索。左边墙壁上有个洞口,趴住洞口爬进去,来到水池上方。下面,就要"荡秋千"了:跳过去抓住绳索,下滑到绳索的

最下端，按住“/”键不放，当荡到一定程度时跳下，拉下机关，底下的石盘打开，跳下去会看见一个黑乎乎的洞口，冲进去。

当见到屏幕上出了计时器后，要赶紧追着中年人跑，不然在一道小门前就可能会被挡在外面，如果真被挡在外面了，就得回头爬到洞上面，跳过高高低低的平台追到中年人。在一个大木门前，中年男人只顾在门口不停的奔跑，这时你去按右边的一个开关，门就打开了，赶快进去吧！

最后劳拉并没能说服中年男人，而中年男人也因为想得到宝物而被困在里面，幸好小劳拉活着出来了。

第一关：塞特神殿

几年后，长大后的劳拉又回来了。这一关开始劳拉和向导在一个小洞里。往左走走可拿到两盒照明棒，往前跳进一土坑里可捡到霰弹枪，跟着向导往前走会遇到蝎子和狼，干掉它们。在一平台上面有大药包，然后从平台对面的通道口进到里面的房子，墙上有三个洞，走近后按“Ctrl”键，得到一个大药包，另一个机关也打开了，来到被流沙填满的房子，捡到一个药包和一片半圆形金属物，返回大厅，跟着向导进入刚才打开门的房子，等向导打开机关，然后冲过去拿到另一片金属物，返回机关前把两个金属物合成后放进去，大门开启，紧接着会碰到三匹狼。收拾它们后来到狮面像处跳下，捡起两边的弹药和药包，跟着向导进入一个房间，打开另一扇门继续前进，来到一道铁门前，走不过去了，沿原路返回另一条岔道，找到垂下的绳子，拉动绳子后跑回去，从透光的地板上逐一跳过使墙上的五盏灯全部点亮，取走沙漏。跟着向导来到一间小屋，向导吓跑了。继续前进，在绿色人像手里放入沙漏，屋顶的流沙开始向下泻。返回大厅，原来被沙埋住的巨大头像已经露出了嘴，沿嘴爬进去。

拉下机关滑到坡下拾起五角星。快逃！左边是秘密地点，可捡到子弹。一路避开尖刺，途中见到花瓶时别怕浪费子弹，打烂左边花瓶可捡到药包。打开一个机关，把五角星放进去，来到一个有转轮的房间，避开转轮进入中央躺着一具木乃伊的大厅。注意要正对着它的脚时才能爬上去，取走木乃伊胸前的饰物，然后顺着红色液体的流向来到下一个的房间，房间中央是一具半身石像。把石像推到房间左侧一个与石像底座图案相同的地方（注意不要靠近躲在墙上暗阁里的僵尸），这时，棺材里的僵尸身后的门打开了。引它出来后，从门里跑过去。

里面是一个开阔的山洞，有狼冲上来，干掉它们。地下的神殿左边有木梯可以爬上去，打烂花瓶捡到药包和弹药，然后上去取得蛇形金钥匙，别理会复活的僵尸，从右边的墙上的洞口爬进去，接着滑到一间房子，流沙在上涨，赶快朝左跑，不然会被上面的尖刺刺死。

回到山洞通过洞顶的桥杀死两匹狼，来到一个大厅，爬上一个五角星机关的上方的平台上，打开机关，然后下到大厅底打开另一个机关，房子就会倒了过来，出门拾起现在的大厅底的五角星，沿着木梯往上爬到大厅最上边，跳到左边的门里，下到一个中间垂下绳索的房间，拉下绳索，房子又转了过来，僵尸也复活了，赶快跑吧，从对面木梯爬到恢复原貌的大厅，把五角星放入机关，天花板上下来条绳子，荡到斜对面去拿走能拿得动的东西，别忘了取走一个月牙形的金钥匙。再沿通道来到刚才开阔的山洞，从中央的门进去把月牙形的金钥匙和金色蛇行物分别放入左右两边的孔中，地上的流沙开始上涨，躲开僵尸从左边爬上去，总算又见到了阳光！

第二关：沙漠迷城

终于爬出了不见天日的神殿，见到了阳光。从平台上跳下，紧

张的音乐响起，拔枪、前进，四处翻滚、狂跳着干掉一批敌人后别忘了好好打扫战场，如果想过瘾的话可以爬上右边的小高台用小枪同敌人对射。两边有两个黑乎乎的山洞，左边的洞里有小药包，再往上爬会发现一个隐藏地点。接下来就可以开吉普车狂飚了（上车按 CTRL 键，下车按 ALT＋左方向键）。紧跟着前面的车，一路上可以撞翻不少敌人，要注意，倒车时按“/”键，“SHIFT”键是恢复。要小心躲开前面车上扔下来的炸药包，到了一扇紧锁的铁门前，左边木台上有个家伙正扫射你！开车冲上去撞翻木台，然后下车爬上右边的高台，借着绳子荡到左边去，开了开关后又可以驾车追赶了（别忘了先拿两边平台上的装备），一路跟着前面的车，一直到一个黑乎乎的深洞前，冲进去就行了。

神殿看上去很大，但只有中间可以爬上去。先到左边中间的房间上下搜一搜，会发现不少好东西（爬进去会发现一隐藏地点）。接下来先走中间的门，前面是水池，先别急着下水，从右边爬上二楼开两边的机关打开铁门，拿到一个金色瓶子（Canopic Jarl）和一些弹药后，可以下到前面的水池转转（可发现一隐藏地点），中途有一个换气房，回到中间有一大尖塔的露厅，然后到左边去，房顶有些弹药，进去跳下深沟，会进入一个满是柱子的大厅，抓住池子上面的天花板攀到对面，按下开关，回过头，过去掏墙里的洞，再回头原来身后出现了一个洞！下到下面，把金色瓶子放入左边的墙洞，这时拾到金色瓶子的房间右边的门开了。爬上左边的洞，再爬几个洞之后，回到蓝色门的房间，进去后，左边的房间有些装备，出来跑进前面的房间，爬上二楼，拾了一些装备后通过天花板攀到对面去，靠右走，这时显示外面有敌人追过来了。小心跳过一个深沟，来到一个满是石台的地方，走右边（左边的洞里有一扇门，但还没钥匙，先别进去），来到一个房间，出门打死一些吸血蝙蝠和一条出来游荡的鳄鱼后走左边，到了一个水池边，左边墙上有一个可以爬进去的洞（但现在爬进去也没用），游到对面，杀死几条鳄鱼，来到一个

紧锁的铁栏栅前，一直往右走，会出现一个门，进去往前走，滑到一个高高的爬杆下，爬上去，一个后空翻抓住另一根爬杆，爬上去又一个后空翻，翻到另一个平台，进去拉了里面的开关后前面紧锁的铁栏栅便会升起来了，回到爬杆处，从水里游回到铁栏栅处，游进去拉动对面石台下的开关，然后潜入池子底下打开的门，游到一个有镜子的水房里(接近水房的地方有一个隐蔽的换气房)，注意观察镜子，原来后面有一个暗门，只是被同颜色水垢盖住而已，爬上去便可找到第二个金色瓶子。取得第二个金色瓶子后游回去。从水底刚刚打开的门游进去，发现回到放第一个瓶子的地方了！在另一个人像后面放入第二个瓶子，发现水开始变得很奇怪了。

从水面“走”过去，进入神像后面的门，来到一个水池边，打死好多鳄鱼后游入对面水门，进去拉动机关，出来便可以取走金色的太阳女神像和一把银色钥匙了。然后原路返回到放金色瓶子的房间，从左边的洞爬啊爬，出来时会和途中的一些家伙接火，返回到本关刚开始的地方，从中间房子左边的蓝色门进去。一路冲杀，注意途中穿红黑衣的家伙，他们居然会挡子弹？厉害厉害！在跳过一个深深的沟后回到原来满布石台的地方，从左边的洞爬进去，用银色钥匙打开门，跑到最里面的一间房子，上到二楼抓住天花板，来到二楼的开关处，跳起来打开开关，攀到左边的门，在左边便是刚刚开关启动的地方。从那儿上三楼，向在头顶上挂着的阿呆打声招呼。跳到对面，看见一根柱子顶上的圆球了吗？开枪把那玩意弄下去。圆球在地上砸开一个大洞，然后下去找到这个洞钻下去。

接下来到了有金字塔形晶体和三个磨形开关的地方，使三个磨柄统统指向晶体的方向，回到放晶体的房间，拉动开关，把拾起的东西和太阳女神像组合。这时地板下出现了一条通道，从那出去。把神像放入两个尖塔之间打开门，来到一个有四个圆柱的房间，从圆柱中间的石柱抓住天花板攀到气孔处，钻进去，上到第二层，从左边跳到另一面，然后下到下面一层，拿到乌兹冲锋枪干掉

敌人，然后到一个大门前就过关了。

第三关：杀不死的金牛

打碎瓶子可以拿到一些装备，小心途中的食人虫。抓住天花板攀到房间的另一头。别忙拿火把，下到下一层掏三个墙洞打开二楼的门，从爬竿爬上去，点燃火把。来到有三个三种不同颜色方块的大厅。从右边可以爬上去，来到左右各有两个水池的地方，掏三个喷火的墙洞，打开右边的石块开关，进去按下六个喷火墙洞后，外面会升起一个铁笼子，出来爬上去跳到斜对面，按下喷火开关，楼最底下的火焰便熄灭了。下去打开箱子，好！现在到画面显示的下一个地点去，爬上二楼，游戏规则如下：

to win the game, get all your pieces of the board by landing them on the final ankh square.

on your turn spin the sticks, your throw is the number of white sides showing.

if no white side show, your throw is a six, if you throw a six or land on ankh squareyou get an extra turn. if you land on an opponent's piece, it is returned to start.

胜利后大厅地板的三个门都打开了，找一个跳下去，两个爬竿旁边各有一个房间放着一颗大棋子，用石棰把棋子打碎，把得到的两块碎片组合打开地面的一面大门。里面有一颗棋子。因为有时间限制，助跑跳到开关一头拉下开关，然后迅速把棋子推到锤子的位置。拿到key，打开大门，跑上长长的台阶。发现不对迅速跑到右边的房间，打开机关，中间的盒子里又飞出一个不同的幽灵！

从天花板上垂下的三根绳子荡到二楼的平台，跳到爬竿上，爬到顶部然后一个后空翻落到平台上，拉下墙上的开关，升起旁边墙洞下的地板，掏一下墙洞，得到火把。到对面去，墙上又是一个开

关，扳下后从升起的铁架上爬上去，向前进。加速冲，躲过机关(加速跑然后按跳)滑到下面的房间，从对面爬入气孔。

拉动平台上的木轮升起对面的门，因为时间有限制，迅速连跑带跳进入门，注意：地板下的刀子会打上来伤人，取走“Golden Vraeus”后返回到本关开始时的房子，放入机关里，得到另一个后再打开地板下的门，滑下斜坡，前行到一个开关处，前面来了一头金色公牛，只好逃跑了。往回跑到了尽头，让金牛撞开木门，里面的大厅里三个柱子上有三个同样的图案，引金牛把它们撞坏，正对门口柱子的左右门便打开了。从右边的门跑入爬上二楼可拾到装备，从左边离开。

第四关：从火车上开始

扳动开关，打开车厢门斜跳到另一节车厢，推门到下一节车厢，爬上车顶往车尾走，在绿帆布那节车厢挂在火车外面移动过去。在最后一节车厢的侧面有个窗口可以用来爬入车厢内，取得撬棍，打开车门返回本关开始点用撬棍扳下另一个开关就可以了。

下了车来到小镇上，上喷水池前小楼的二楼，拿柜子上的激光瞄准器(Laser Sight)，来到图书馆后面的小巷，打碎“EGYPTIAN ADVENTURE”前的木栏，在下面有镜子的房间有把弩，参照镜子拿到它，把瞄准器和弩组合到有木乃伊的射击场去把靶子全部击碎(左下方的地板在打碎任一个靶子后似乎跳下去也没关系，可以在下面从容地把所有的靶子打碎)，拿走地上的金币，出来，在吹蛇人像那儿投币，再顺着绳子爬上去拾起断掉的扫帚柄，再从墙上撬下一个勾子做成勾棍，好了，现在把这个场地附近房子里的钥匙勾出来！

接下来从另一个门来到城堡外，到靠近海边的房子去，用弩瞄准骷髅的脑袋干掉它们，上到骷髅来的平台，打开门，按下有人脸

的开关。返回地面下到吊着石球的地下，用火把点燃绳子让石球掉下，爬入墙上的石缝，撬开铁门，把柱子拉到黑色地板那儿托住上面的天花板，回到刚按下人脸开关的地方，把塔形石推出房间压下一头的机关，门开了。当你跑到鸟形神像时白色幽灵就会被神像消灭（用枪可以把骷髅轰下平台去）。进去利用爬竿滑下，前行拉动开关，接着利用绳子荡到对面，下到地面，有几个地方可以走。

a）先走大厅中没有梯子的那个，推动大厅一角的开关，跳到有罐子的平台抓住上面的天花板前行，打开另一个开关顺着升起的石阶到达对岸，然后抓住石缝移到另一头。用枪把骷髅们轰下平台取走钥匙。在这一层有一角可以爬出去，接着爬竿子再上一层返回上层再由另一爬竿滑下去。

b）在大厅有梯子的一边，摆脱骷髅的纠缠，在可以绕着中间建筑跑的房间爬梯子上二楼。一路狂跳到房子的另一头，再上一层，取得枪头。然后再到二楼的一头，利用绳子荡到对面，斜跳到爬竿处，上到三楼，取走另一个枪头，前行撬开铁门，离开这儿。

现在到正中的有台阶的门去。到了四面都有吐舌巨头像的地方，到滑下来的对面爬上楼把枪头放到雕像手里的兵器上。回来，再到对面红色的房间去。把两个老骷髅轰下楼，从吐舌头巨头像的下面进去，放好枪头。另外两个有一个在吐舌头巨头像附近可以爬墙上去，放好枪头，出来。这时又飞来一个白色幽灵。还记得下到这一层时看见的神像吗？返回神像那里把幽灵消灭掉，剩下最后一个了，入口下面有个火炉小心的贴墙靠过去，爬上放好最后一个枪头，出来，跃入四股水流交汇之地游出去。

爬上岸，来到地板是人像图案的房间击碎左右的瓷瓶站在鸟形神像旁双手合十。到房间里去，推开盖子拿走左护手，从打开的门后的气孔爬入，来到蓝色栏杆的图书馆。左边第二间躲过齿轮，下到下面再从另一头爬上来。来到左右有两个齿轮的房间，把中间的星星摘下来（后面的两条有铁链晃个不停的通道都通向同一个

地方)。齿轮前的石梁有一边可以爬上,爬上石梁从爬竿滑下来到大厅,从另一头下到地下一层,不好！有位铁皮骑士冲过来了(注意:只有打中他胸口的蓝色菱形图案才能干掉他,拿走菱形 key 返回上面一层放入孔里,拉动开关,脚下水底的门便开了,好!现在回到撬下星星的地方。进入里面有铁链晃个不停的通道里的房间,拉起地板,下水游到水下的房间里,取下墙上的两颗星星。从来的路返回图书馆大门(注意:齿轮转动时有一个空隙比较大,迅速爬过去)。

到右边第三间星图室里放入星星,把星球模型弄出来。喔,摊开最新天文学大百科全书,来拼幅星象图为劳拉的下一次冒险地点指明方向吧,提示在隔壁房间有水池的地方的上方,两个火幽灵可以借跳入水里的时候干掉它们。拿起望远镜看一看,回到星象室按看到的位置摆放。由外到内为黄、红、绿、白、蓝(正确的话球模上会有个小星球显现)。

从黄色星星后的门进去,到达有六个蛇形灯的房间。在这里的动作如下:

a) 拉动门口第一个开关。

b) 再拉下第一个开关右边那个灯。

c) 再连续拉下第一个开关左边两个。

d) 接着拉下正对门口的最远的那个灯,现在应该只有一个灯亮着。

e) 拉动这盏灯左右两个灯。地板中升起了一个梯子。这样就可以走了。

爬上去来到有个梯子的书房(爬上去的话只有个药箱)。往另一个房间走,来到图书馆二楼,从右边第一间滑下,跳到左边平台躲开铁球,拉下滚下石球的斜坡旁的开关,利用升起的平台跳到滚下石球的斜坡旁的平台再上到上一层,助跑跳到狮子头上的开关处,拉动它,从脚下的狮子头钻入,爬竿上到上层,左右两个门自动

会开，走离爬竿较远的门拾起地上的火把，踩到人像图案前的地板，然后点亮火把，来到有木地板的地方，丢下火把把木地板烧掉，跳下来拾起地上的乐谱，再上到图书馆的二楼，在有竖琴的房间弹上一曲，此曲只应天上有啊！从打开的活门进去，拉动开关，打开图书馆大门，来到有两幅巨画的大厅取得 pharos knot。好了，现在回到海边去。我们是从四个吐舌头像那儿下来的，回到附近按下人脸开关，下来撬开铁门，出到室外，游到这栋房子的后面从岩石下面游进去。来到水下的神殿，在左右两边放入灯 key。

接着从神殿的大门游人，上了岸，又从两个狮身人面像那儿下水，从右边的门游进去。来到有蓝色花纹天花板的大厅。

到左边有女神像的房间，撬下女神两边平台上的 Black Beetle，迅速到大厅中部左右两侧升起的平台上按下开关，女神像前的地板便打开了。下到下面抓住斜平台，后空翻上到开关处，按下开关，并取走 key。

走有蓝色花纹天花板的大厅右边的门来到有喷泉和绿树的庭院，喷泉池下有个开关，按下它。到对面房间上楼，撬开人面门，然后下到漂着油污的水池，爬上对岸再取得旁边的 Black Beetle，原路返回。现在走蓝色花纹天花板的大厅中间的门，下到黑色岩石的金字塔周围的三个地方又取得三个 Black Beetle，启动金字塔，拿走金甲虫，可以用 key 给它上链，挺好玩的。有喷泉的房间不是有个地方因为地上的刺而无法通过吗？用金甲虫开路，通过后，左边的棺材里有个右护手，对付打不死的骷髅时可以把它引到右边的房间那儿轰它下水去。右边房子里的两条路都通向同一个地方，区别在于右边的路是捷径，可最后用一次金甲虫开塔形开关附近的隐藏点。

到用喷泉水下的开关打开而下沉的地板那去，旁边的门一侧的墙上有个开关，跳起拉下它，爬上升起的石台，然后跳过去抓住墙上的石缝移动（劳拉可以从拐角的地方爬过去了）。上去取得右

脚套，在刚才跳起拉下的开关附近的一扇门也打开了，进去取走塔形 knot。如果你走左边的路进来的话有一段丁字路是过不去的(即隐藏点)，在隐藏点附近的 key 孔放入 key，来到大殿里，拾起平台上的急救包。

从旁边升起的平台上抓住头顶的梯子前进，然后爬到梯子上层。跳到对面，呀呀呀，地面上我的雕像可不是这么用的！赶忙下去把那只不知好歹的鸟打下来，千万别往自己的雕像身上招呼哦！三楼的两个开关要跳过去拉下，取得门后的两个物品后组合，安在第三个门的旁边的杆上，进去。从两个武士走出的地方里面的棺材中取走两件护具，然后从宫殿地下的口下去，跳人黑乎乎的地洞中，啊！呼——终于可以过关了。

第五关：死城

要注意屋顶的枪手，把他打下来，然后开着摩托车横冲直撞，来到岔路口，右边是个街角先别管那里。走左边的路，狂冲到两挺机枪下，躲过弹雨，左边有装备，右边有个铁门。铁门斜对面则是个关了门的房间，冲过去一脚踢开房门冲进去，抓住地上那个短命鬼的脑袋搬开他，外面下着“弹雨”，可还是得出门，命苦呀。

驾车返回到前面提到的街角，钻进气孔，拉动开关，头顶的铁活门便翻开了，从那钻进短命鬼旁边的气孔，有个开关，拉动。爬出来，骑上摩托车，利用土堆做跳台，飞上旁边有显眼的颜色栏杆的平台。轰！连人带车掉到下一层，别急着开车破门而出，在门旁边的洞口跳下，干掉蝙蝠滑到下一个房间，利用房子墙壁的空隙攀到尽头。蹲下开枪把对面蓝色的房子打碎放出两只蓝色幽灵，跑到房间一边的水池跳下去。两只幽灵把水面冻成了冰，踏上冰层拉动对面开关，从打开的暗门上去。把蓝色的木门撬开会发现一个隐藏地点。从蓝色木门旁一路爬上去，借石缝移到大门一侧，跳过去拉下

门上的开关，打开大门，驾摩托直上到三楼。

冲到跳台下的斜通道，在那儿墙上燃着的火把附近有个开关，打开它。二楼蓝色的平台便升了起来，从蓝平台那爬上去，跳到对面楼顶，把两挺机枪后的直升机打爆炸，跳过去拉开关打开这栋房子旁边的大门。

现在需要回到摩托车那去，驾车从三楼跳台旁边离开建筑物，然后到刚刚打开的门去，门在哪里？上次数弹孔，搬死尸的地方对面啦。来到一座城堡前，穿过它，对面建筑上方的平台有个隐藏点。左边有个拿锤子的大个子(注意：走进城堡从门口旁边爬上去，再跳到对面平台接下来是旁边墙上的石缝，抓住柱子上的梯子绕过柱子到达另一边，上到楼顶，推动开关，城堡两头的门便关了起来，利用绳子荡到开关对面，离开。城堡顶上有个隐藏点。这是用来关拿锤的老兄的了。

拉动木轮子从旁边升起的闸门冲入爬上梯子，出来看见地上有个受伤的人。再往前有条巨龙，从巨龙面前冲过，是个岔道，左边的路地上有个深坑过不去。右边可以走，下到两个石棺下，拉下四个开关，移开的石棺下露出两个洞口，一边是开关另一边是门，门后的开关则打开地面上的门，拉下开关上到楼上，利用绳子荡到对面的蜂箱。再从旁边的雨篷一路跳跃前进，尽头是个建筑通道的入口，穿过通道，跳到右边毁坏的汽车那里，拾到氮气瓶。现在跳过深坑，回到受伤的人那儿。接着返回到拿锤子的家伙那里坐上摩托车飞过深坑到右边的下一个地点去。

在有棵棕树的地方下车，拔出左轮枪，瞄准头顶墙上石缝上灰白色的那块石条，打碎它，靠近棕树的有台阶的大门边有个向上的活门跳起拉下它，钻入石缝。来到尽头的平台后助跑斜跳到对面红色光线的平台，再跳回来抓住墙缝往左移动，在尽头是个观察孔，用弩瞄准红色的按钮射一箭(中了的话会不停的冒烟)。这样楼下另一边台阶正对坡上的浅蓝色闸门便升了起来，驾车冲过对面(很

不容易做!),下了车爬上梯子,来到车库里。

这里的东西很多,脚下的地雷控制装置,桌子上的手柄,车子后的千斤顶(要和桌子上的手柄组合才完整)。按下红色开关打开两扇门。走警卫躺着的那边,来到了引雷器下面。注意:墙上有个气孔,钻入,用千斤顶顶开被锁着的盖子,上到楼顶把木顶的塔推到引雷器上,使雷劈碎桥上的护栏。无需多言,上去,左移,再从另一边下到地面,拾起地上躺着的那家伙旁边的零件,组合成控制器。站到三个木箱子的旁边,狂牛会为你把它们挑开的,从箱后的路上到二楼,滑下。现在回到了当初瞄准开枪打碎墙上石条的附近,赶回摩托车那儿。爬上梯子再次跑回车库里,这次走通往后院的门,在雷区前使用控制器引爆地雷,按下对面红色开关。然后坐摩托车从打开的门驶入,接着从靠左边墙一侧驾车冲过深坑,打发走两条闻讯赶来的鳄鱼,晃过笨龙来到尽头的伤者旁边。

到了大本营了,从房间另一头上楼,拾起火把点燃,然后回到楼下把头上的绳子点着,从砸开个大洞的地板上跳下,一路来到燃着灯的地方。斜对面的药箱暂时还无法拿到手。从左边的房间抓住台阶上的天花板从气孔钻入(隐藏点)。前进的路则是这个房间下面墙上的石缝,爬到头是个斜坡,就这样下去的话会掉进水里的,连续动作是:滑下,后空翻,前跃,抓住对面石台。拾起药箱,跳到台阶一边上三楼,打开开关,现在去拿刚才拿不到的药箱。走过这儿来到有四张石桌的厅子。每张桌子上都有一个字母,分别是S、W、E、N,打开指南针(红色一头指向的是北方)东 east,南 west,西 south,北 north,按指南针指示的方向推好四张桌子就可以打开三扇门。

走西方的门从地板的洞跳下水,水下有三个洞口,一个无法在水下打开开关,另一个通往北方门,还有一个房间顶部有个开关,拉动它,合上活门。从北门游出来,到东门去,推动开关放水再从北门游回到从西门跳下的地方,刚才在水下无法打开的开关现在在

水面上了。上岸打开开关;好!现在北门原来浸在水中的竿式开关可以使用了。门开后进去,从墙上气孔钻过去,遇见两个阿呆,灵活运用以前的斗牛技巧引它们把堵在二楼的木架子打碎,上楼去!

第六关:最后的启示

开了门来到狮身人面像脚下,左右的深坑都可以利用平台跳过。先往左走,跳过两个深坑后来到狮身人面像旁红色的大门前,开枪打碎木箱取走铲柄。然后到右边去踢开尽头的门,把房间里的柜子拉开,蹲下打碎露出的铁丝网后钻到隔壁,打碎箱子可以拾到铲头。

在狮身人面像前有块白色的碑,在附近用铲子挖开泥土,露出地道的入口。来到大殿上,身后的栏杆落下隔断了退路,旁边有两个房间是用来关住殿上两头公牛的。不过如果不靠它们太近,它们也不会为难你的了,在公牛身后是三个符号开关,从左往右设为1号、2号、3号,在右边可以拣到一个希腊文和英文的对照表,1、2、3号也可以和英文对应的。这里的动作如下:

(1)先按3—1—2顺序按下,这儿还有一扇门无法打开。

(2)接着按下1—2—3打开另一扇门,注意墙上的图案,只掏图案相同的两个洞,取得stone of Re。

(3)按下3—2—1,钻入石缝里获得stone of maat,木地板下有隐藏点或陷阱。

(4)按下2—1—3来到鳄鱼的家,掏墙上四个洞放下活门获得stone of Rhepri。

(5)按下2—3—1,地板上有口深井,水下是个迷宫!

下水前先面向两个雕塑来确定方向:水下左边是I;中间向上游是L,向下右边是O;代号O(鸟形符号)的门,可以浮出水面(它在F门附近,R门也在周围)拉下它,到R门去,接下是F门,到I

门，最后是L，拿起第四块石头。现在到第一次打开的正西的门去，在321号门墙洞内放入四块石头，开了门抓住天花板攀到对面后迅速拾起四盏灯下的圣像，来到洞穴里。洞穴顶上的活门需要跳起来拉下。上到地面消灭蝎子，跳过深坑来到金字塔旁边。在金字塔旁边的深坑利用斜坡连续跳到斜对岸，打开房门捡起地上看门人的key。接着抓住岩石边缘攀回金字塔这一边。金字塔上有斜面可以站立(颜色不同)，辗转来到金字塔中部的入口处，门柱子顶上是隐藏点。

走入金字塔，走下台阶时劳拉会注意到头顶的一颗星星，先给它一枪！然后房子里石棺下的活门便开了。下去，用绳子荡过陷阱，先走右边打开开关，然后走左边撬下key就跑。回到地面，到打碎星星的台阶里，从房间一角的暗道滑下，拉下头顶开关返回地面。按下金字塔旁的开关，再从靠深坑一边的金字塔的外表爬上塔顶，接着抓住墙壁下到塔底，任你斧头怎么摇晃陷阱里的刺怎么长也阻挡不了我对通道尽头开关的关心。从打开的门那儿滑下，跃过陷阱，落到地面。出来，打开狮身人面像右前方的门，来到了加油站。

在加油站拾起汽油桶，踢开Danger字样建筑旁的房子的门，拉起活门，地道下有两条路：左边到地下室，右边返回地面，选左边走来到地下室，注意：墙上三个狗头像都含着个石球，统统打碎，门开了，作风保守的木乃伊登台亮相！拾起门后的小水袋(反正木乃伊也用不着它)。走右边的路，跳到挂着Danger牌子的房子前打碎栏杆破门而入。从地板活门下去，和前面的机关一样，狗头像和木乃伊，拾到沙袋后从另一边上到地面。出了门，注意：斜对面的平台，利用它跳到另一边，下到地道，其中一条路尽头有个火把，拿起来。在第三个相同机关的房子里开了门，里面有三个杆秤，从左往右是水、汽油、沙子。水用水袋在房间的水洼里取。放好后，用火把点燃秤里的汽油，旁边的门便打开了，挖走key。从打开的另一个门来到户外，仍利用深坑旁的平台前进，穿过又一座建筑下的地

道，还来到有Danger字样的房前。第四个狗头像机关！撬动右边猴子像的开关，跑出来的猴子会帮你把门打开拿走key。绕着深坑穿过几个房间来到大金字塔旁边。跳到金字塔上从左边开始爬，目标是左边的平地，爬到一定高度后向左边跳过滑下，来到左边平地。

在这边另一头，用平台跳到两座小金字塔之间的空地上，有一块石头可以拉动。从金字塔露出的暗门下到下面的迷宫。遇到岔道统统往右拐，取得最后一把key。出口在有四个火把，相对的两个燃着的十字路口附近，只隔一道门。好了，现在到大金字塔中部入口去！金字塔内分两条路：

(1)先向上走，在石棺室用火把点亮房间里所有的灯，在出现的密室里拉下开关，出来。到上层的房间放入四个key，旁边还有一个开关。再回到石棺室，在另一个密室拉下开关。

(2)现在走金字塔往下的路，在一个深坑里黑暗中有个平台(隐藏点)，从井壁攀下，漂亮的大殿里有杆秤，把地上的大水袋灌满，然后分给空的小水袋，把大袋剩下的水倒在秤轻的一边，地板的门便开了。用爬竿下到下层，这次要4升水。充满3升的袋倒入空的5升袋，再次充满3升的袋倒入5升的袋，现在3升里有1升的水，倒空5升的袋充入3升袋里的1升水，再下来的地方需要在称里倒入1升水，接着从井里往下爬到最下面，然后跃入水里。上岸后，放好四个圣像，给他穿上盔甲，一切快要结束了！

只有拾起掉到了水下的Amulet of Horus，岸上的铁门才会打开。拉下门里的开关，打开另一个门，动过门后的开关后，接着就要回到蓝色光柱的顶部，劳拉跳下来的地方，攀着井壁爬上来，躲过机关向前……，终于结束了！

彩虹六号:正义之矛

《彩虹六号:正义之矛》(Rainbow Six: Rogue Spear)是一款相当不错的战术类游戏,和三角洲特种部队一样,也受到了广大玩家的青睐,下面,介绍一下这个游戏各关的情况。

第一关:潘多拉令(Pandora Trigger)

地点:美国纽约

任务:纽约市的艺术博物馆正在准备一场埃及古物的展出,一组疯狂的恐怖分子突然洗劫了这里,几名显官要员被劫持,其中包括法国部长女儿等,巴黎和华盛顿方面显得格外紧张。这次行动可说是关系重大,要以最小的伤亡营救回全部的人质,夺回博物馆的控制权。

本关要注意的是在博物馆的一楼阳台和一层的许多房间都有些移动巡逻的枪手,要逐一清除他们,为人质的撤离做好准备,在行动中如果有敌人逃走会马上跑到关押人质的房间通风报信,任务也就失败,所以手脚一定要干净利落,不放过任何遇到的敌人。好在博物馆中提供了心跳感知仪可以使用,可从地图上判断敌人的位置,我方人员、敌人和人质都以不同的颜色来区别。

行动开始我们控制两组队员,可以派他们分别到楼上和一层去清除走廊里的枪手,先不要到那个人质的房间去,以免打草惊蛇。在一楼在大厅阳台和右边角落各有一个枪手,从正面打阳台

的，然后转身去杀右边的，也可以从厕所穿过去杀他，然后往右前方的小门进去是个横向走廊，两边门通向一艘木船的小展厅，从左边进入可射杀一名枪手，这时敌人有可能从门洞或前方的楼梯涌出来，射杀他们后，派另一队人马上二楼去清除敌人，自己这组继续穿出去是一个有马车的展厅，这里离那个押扣人质的房间不远了，先杀掉厅里的敌人，不要让他们跑到有人质的房间里去。然后将第二组移下来，合作对付人质房间里的敌人。

关押人质的房间有两个门，可以从右侧走廊绕过去，要注意的是有时敌人也会将人质分散开押在相邻的两个房间里，这样要两组同时从两侧杀入。如果在一个房内也好对付，一种方法是使用闪光弹冲进去，也可以一组行动，分别绕到两边去杀在门角倦缩的枪手，第三名直接冲进去杀掉就行了。救出人质后要护送她们出博物馆，尽量走隐蔽的路线，如长廊、厕所等。如果队员的前期工作做得好，消灭了所有的敌人就不用护送了，任务结束。

第二关：北极之光（Arctic Flare）

地点：日本海岸

任务：一帮狂热的反核能源的恐怖分子在日本海岸劫持了一艘油轮并声称要炸掉它，一旦事故发生，大片的油层将污染附近核能工厂的反应堆冷却系统，事态非同小可。这一次的任务是要潜入这艘油轮，歼击那帮要引爆油轮的歹徒并保护船上的人质安全。那些人质被困在船尾的两间屋子里，歹徒的头目处在船桥的位置，一旦发现有人潜上油轮会迅速地按下引爆开关。

本关可设定三个小组，一组从窗户瞄着敌人，另两个行动小组分别从两侧潜入油轮。在进入门口时先用心跳感知器判断一下里面敌人的位置然后开门射杀，在这里大致可杀掉四名敌人，进入走廊后派红队由楼梯上去，蓝队由右边的通道推门出去，小心门外有

名士兵正等着，迅速射杀他，然后沿着户外的楼梯爬到顶层平台，这里已是油轮六层的位置，在平台上有个小门，用感应器可以看到里面有两名枪手，开门射杀他们保证人质的安全。前方隔壁的房间里就是敌人头目的所在，打手众多且有个引爆开关，在开门后迅速杀掉他们。穿出这个房间下楼梯，在五层的过道里会有一名看守，杀掉他后由左方的门进去可发现第二个有人质的房间，那个看守从身后可轻松地杀掉，左边房子里还有两名士兵，蓝队这时有可能已结果掉，也有可能蓝队覆没敌人还有存活，要小心应付。将这里的敌人杀光后，率队返回到二层杀掉最后的士兵和等在楼梯上的士兵，任务结束。

第三关：沙漠之锤(Sand Hummer)

地点：阿拉伯东南部的阿曼

任务：一群持枪的恐怖分子占领了阿曼的一座海水处理工厂，他们拥有一种名为 Kurov—DK 的神经毒素，如果他们的要求不被官方接受，他们将把毒素投放到饮水之中。本关有两个车间，前面的车间有毒素控制装置，一旦发现有人员潜进去敌人会马上去触发开关，后面的车间里一层有两名看守和两名人质，二层也有两三名巡逻的守卫，我们可将任务分为两个部分来进行。

首先创建四个行动小组，派一组队员从第一车间的正门冲进去，第二组从后面进去，要小心两个车间之间有两三名巡逻兵，第三组则从车间一侧的竖梯爬上去消灭二层的敌人。最后一组守在门外，应付外面小屋里冲出的敌兵。

蓝队从正门冲入车间后，首先可看到二层平台上走动的哨兵，杀掉他后迅速右转杀掉另一个，正前方会看到一人朝那个开关跑去杀掉他，这时有第一步任务完成的提示，最后在右边角落里可发现第三个埋伏的士兵。杀掉这名士兵后，队伍往车间深处去杀残余

的敌人，然后离开这个车间。

后面的车间有多条路径进入，可以从第一车间二层的后面找到一条通道，杀掉里面的守卫进入第二车间的二层平台，上面有两名士兵。你也可以派人清除车间外围的巡逻兵，然后从一层的两个小门摸进去，杀掉里面的两名看守救出两名人质，然后再从里面的斜梯爬上二层，射杀上面的士兵。当所有的敌人武装解除后，这一关的任务也就结束了。

第四关：隐隐雷鸣(Lost Thunder)

地点：科索沃

任务：一架搭载着北约高层官员的直升机被击落在科索沃，这些官员被当地游击队劫持为人质，想以此作为谈判桌上的条件。这次的任务是进入城区去解救这些人质。人质共有四名，押在一个废弃的教堂之中。在关卡开始的位置，往教堂去的主要通道被乱石阻住了，小组要从前方的通道绕过去潜入教堂。

本次行动控制两个行动小组，沿街道前行可发现有多个房间是可以进去的，可以避开附近出现的单个士兵和巡逻队，然后出其不意冲出去射杀，要注意的是街道右侧有一个高塔上面有个狙击手居高临下，他要首先解决掉，站到街道上用狙击模式可以杀掉他，不过较危险，如果你的行动够快，从开始就朝右边的小巷里冲，杀掉赶来的一名士兵，在院落里从左侧的台阶跑上去，左边有一个小门，这里就是那座高塔的入口，小心里面一层有两名守卫，有时其中一名也会在楼梯上蹲伏着，杀掉他们俩后迅速跑上高塔，可以来到那名狙击手的背后，大方地用枪指着他的后脑杀掉他。

队员绕到另一条主街道后，从尽头可以看到那座教堂的白色正门，在它的右边有两条路径，可以潜进去杀掉教堂后院外围的哨兵，大致可以杀掉三名，后院里的人质共有两名，一个蹲在角落里，

另一个蹲在院子中央的乱石后面，小心在行动时一定要暗杀，就是不要让其他的士兵看到，否则他们会开枪杀人质，同时也不要让那名人质看到，否则他会突然站起跑过来遭到枪杀。在后院杀掉几名看守后，绕回到正门，在大厅门口用侧移射杀厅里的一名哨兵，同样也可以射到后院里的几个看守，如果没有杀到也可以从左侧的梯子跑上去到达二层平台，那里可以俯瞰到院子里的情形，居高临下杀他们很容易，将院子里的敌人杀光后下去，往前可看到另一间屋子，用心跳感知器可以看到里面有另两名人质和两名看守，可以在外面先干掉一名然后迅速冲入杀另一名，当附近的敌人全部清除后任务结束。

第五关：完美利剑(Perfect Sword)

地点：比利时首都布鲁塞尔

任务：一批恐怖分子在三天前劫持了美国航空公司的一架波音 747 客机，目前正停落在布鲁塞尔机场上等候补充燃料，客机上一部分人质已被无情地枪杀，不用怀疑这帮家伙的老练和残忍。为了避免更多的旅客被屠杀，小组必须尽快地潜入客机消灭所有的恐怖分子。由于飞机的登机梯上有名歹徒正持枪挟持一名旅客，小组不能从那里进去，先派一名狙击队员到山丘上的芦苇中埋伏瞄着他，然后红队和蓝队跑到右侧可找到一辆大卡车，它就是用来补充燃料的，队员全部躲在大卡车的右侧和它一起前进，这样机上的人看不到队员的身形，可一直绕到飞机的右边看到有道斜梯，由此可进入机舱的底层，在走廊上杀掉两外歹徒，用前面的圆型旋梯爬上去，救出二层客舱上的人质，那里有两名守卫，这时让狙击手射杀登机梯上的歹徒，控制了二层客舱。

三层客舱有两条路径可以上去，机首有道竖梯可以爬上去，另一边由旋梯可以爬上去，三层有人质的客舱与驾驶舱相邻，守卫的

歹徒有四五名，两组队员从两边爬到三层，同时冲入客舱开火射杀他们解救下最后两名人质，任务结束。

第六关：水晶弧光(Crystal Arc)

地点：乔治亚

任务：本关要到黑海附近的一栋别墅去执行一桩侦察任务，这次行动中只有一名队员，并且不能使用任何的武器，也不能杀掉一个敌人，当然也不能被任何的敌人发现，否则任务即告失败。这名队员要想办法完成三件小任务，到卧室解除掉别墅的警报系统，到别墅内休息室的电话上安装窃听器，到楼上的一幅壁画后安置摄像机，当完成三件小任务后要安全地返回到关卡起始处。

本关对玩家来说是很大的考验，因为不能使用武器，行动中不得不东躲西藏，处处要隐藏身形，同时要观察敌人的行动路线，计算好敌人走动的时间来找出空隙到达目的地。由于别墅的门上都有警报系统，所以在潜入之前要去解除警报，这警报装置就在别墅一侧的小楼房里。首先沿着沟壑前行可以看到一堵弧形的墙和一间木屋，可以用它来隐藏身形，时间算好的话，当二层平台上的巡逻往回走时沿着别墅的墙根走到拐角处的石头处藏身，等左前方巡逻兵从身前走过去，迅速沿别墅顺时针的方向转过去在平台下面伏住，等二层平台的巡逻兵走回来，再快速地朝左前方的小楼跑过去。到达那座小楼窗外墙根处，可以看到它分里外两间，外面一间有一名巡逻兵不时地上楼再返回来走动，趁他上楼的时候从大门跑进去溜到里间的卧室中，在墙上可以看到那个警报装置控制仪器，花一点时间将它解除后外面的巡逻兵也踱回来了，等他再次离开后，从他的背后跑到前方别墅墙外的拐角处等着。

使用心跳感应仪可以看到屋里和屋外的走廊上各有一名巡逻兵，等屋里的巡逻兵离开，屋外檐下的巡逻往远处走时迅速跟上

去，不要跟得太近否则会被发现，快到拐弯处时可以右墙上发现一扇大门，用开锁技打开它后进入内部走廊，走廊上有许多的房间可供掩藏身形。

由走廊往右拐在左边找到一扇打开的大门，闯进去发现里面就是休息室，在墙上的电话上安装上窃听器后看走廊上的两名巡逻离开后出门继续往前走，右拐可找到一个卫生间，蹲在马桶后可以不被走廊上的巡逻看到，等巡逻离去后出去在右前方可找到一个楼梯上去，上面可能会有个看守，等他离开后闪上去，在楼梯口的左侧可找到一个房间，在里面找到一幅壁画，将摄像机安装在后面，这时三桩小任务都完成了，下一步是按照来路从走廊返回到别墅的外面，避开巡逻兵的监视返回到任务起始处的安全区，任务到此结束。

第七关：Silent Drum

地点：英国伦敦

任务：有一群称作人民公会的组织，他们也可称作新纳粹，他们目前占领了伦敦市的电视台并劫持了一些人质，当他们发现有人潜入电视台时会立即开始屠杀人质，这些行动是进入那个看押人质的演播厅去解救那些人质并消灭所有的敌人。

那些人质和主要的歹徒位于 Studio A 区，是个扇形的演播厅，周围有四五个门可以进去，建议几组队员从有三个门的那条走廊同时突入。在行动时可利用心跳感知仪侦察附近区域的敌人活动情况，对付单独的敌人很有效。

本关可以同时控制四组队员，从开始处爬上电视台楼顶平台，往前冲射杀两名歹徒，前方有两座小屋可由楼梯下去，这里各组由不同的行动路线行动，可以清除 Studio A 区外围走廊上大部分的巡逻，切记不要放过任何发现的敌兵，派一组队员潜到 A 区演播

厅上方的通道上埋伏，其他三组队员站到A区演播厅外面的走廊上，那里有并排的三个小门，一声令下同时冲进去，射杀里面的全部歹徒任务完成。还有一种策略是从幕墙后面两侧冲入，放出闪光弹再过去杀那些歹徒。

这一关的难度并不大，主要是清除走廊通道上的各处游兵，各组从不同的线路走一趟基本都可以清除了，没杀光也不要紧，只要能救出人质就算行动成功，玩家跟在其他组的后面走动不会有太大的伤亡，最后四组队员同时冲入演播厅，一刹那枪声如鼓点，如果玩家不误伤到人质成功几率是很大的。本关走廊上有的歹徒是结队而行的，最好不要在明亮的走廊上交火，而是退到阴暗狭小的通道上守着，等他们接近时再偷袭。

第八关：凶猛动物（Feral Burn）

地点：俄国

任务：从一座俄国郊外别墅窃听来的消息，一群恐怖分子要从俄国军方购买一批武器，位置在Petersburg市区码头，这一次的任务是阻止这次交易的发生。

在以前的关卡中大多是营救人质的活动，行动起来不免在投鼠忌器，碍手缚脚的感觉，这一关的状况变化很大，不存在人质，而是一场屠杀，当然这里也是很有挑战性的，不但要有速度，也要有精确的策略有技巧。在行动中无论是一般歹徒还是军官有一人逃逸任务即告失败。敌人逃跑的路径有两条，一种是楼前码头的快艇，另一种是楼后小院落里的汽车，有军用卡车和小轿车两种，敌人跑出来不一定会乘坐哪一辆，一旦敌人在交易中发觉有任何的声响或骚动会马上从小道逃出乘坐这些交通工具逃走。

任务开始，率领蓝队在水中沿墙边前行，绕过去爬上岸边往右边是个拱道走廊，注意在码头有一名士兵和一艘停泊的快艇，射杀

那名士兵，拾阶上楼在门口呼叫其他组队员开始行动，然后和另一名队员一起冲入大屋子，里面正有一伙人在交易，枪杀这五六个人，他们一般不太会抵抗，而是分头逃跑所以要先解决跑向门口的敌人，最怕慌乱，即使敌人蹿出门去也可以追到院子里杀掉，或者将汽车的轮胎打爆，院子里还有两名火力威猛的军人要小心应付，当所有的交易人员毙命后任务结束。

第九关：钻石锋刃(Diamond Edge)

地点：俄国摩尔曼斯克

任务：钚是生产核武器的主要原料，用它制作的核弹可以轻松地把一座城市夷为平地。摩尔曼斯克有一个核原料的储藏库，这次的行动是找到核武专家 Rudenk 上校并带回他。

本关的核武工厂分为两个院落，前层院落的两侧和中央共有三条通道通到后院，那个核原料储存库就在后院的地下室里，要抓住那个军官必须要杀掉里面所有的敌人。本关队长身上有个开锁的装置，几乎可以打开所有的大门。任务开始处于基地墙外，率领队员前行可以看到左前方的大门口，两侧的岗楼上各有一名士兵，隔着窗户杀掉他们，在大门左侧蹲下打开一道铁门，里面会有一名士兵朝外跑过来，杀掉他后进入前院，两组队员分别清理两侧小院里的敌兵，两侧的地下工事门口周围会有少量的伏兵，杀掉他们后派一组队员右前院守着，一有逃逸的敌人就开枪杀掉，其他三组队员由通道潜到后院，注意后院的墙上有许多观望孔，后面会有敌人射击，让狙击手射杀他们，那条地下通道的左方是个警卫室，里面有警报器，迅速杀死里面二人。

进入地下室的路有两条，一条是有斜坡的主通道，另一条是在墙后的屋子里找到一条梯子冲下去。地下室还有一个警报器，迅速射杀左边的警卫，如果警报响起，那名俄国军官会在一群士兵的保

护下跑上一辆军用卡车逃走，行动小组必须要在他上卡车之前消灭那群士兵，同时不能误杀掉军官。军官会老实地呆在原地不再逃跑，这时率队清除这片基地里所有敌人即可完成任务。

第十关：山舞银蛇(Silver Snake)

地点：乔治亚

任务：有情报显示，俄国军方某些人在 Petersbury 的军火买卖并不是第一次，他们曾卖给恐怖分子 Kutkin 足够的钚来生产核弹，不过我们对这种核弹情况知之甚少，一旦它引爆后会给城区人民带来毁灭性的灾难。这次行动小组将重返第六关的那座俄国别墅，利用电脑盗取有关核弹的重要机密资料，电脑具有自我毁灭程序，一旦有人发现小组侵入会引发程序运行。

本关的难度不大，率队伍从沟壑中爬上去，各组从不同的路径潜入别墅，蓝队由别墅正前方一层的左边小门潜入，杀掉前方的一名士兵，右边的房间会从楼梯上跑下两三名敌人，在门外守着射杀他们，这一片房间有储藏室和洗衣室，清理这片区域的所有敌人然后从楼梯上二层，这里就是当初安装窃听器的那一层，逐个清理走廊和房间里的歹徒，原来空的房间这时会有人住在里面，走廊上也会遭遇到结帮成伙的敌人，要伏在墙角或楼梯处歼击。二层的敌人杀光后找楼梯上到三层，杀掉走廊上的敌兵，找到原来安置摄影机的那个房间，小心里面有个人，看到有人闯进来会立刻跑向墙边的引爆器，在他按下开关之前射杀他，接着到电脑前拷贝资料，完成后任务结束，如果没结束说明在别墅里还有敌人，仔细搜索一下即可。

第十一关：Oracle Stone

地点:俄国斯摩棱斯克

任务:从在电脑上偷来的资料显示,Kutkin 会利用上次从军方买到的核原料钚正躲在西伯利亚的某个地方秘密生产核弹,这次任务就是要潜入 Kuikin 的疗养院窃取情报,了解核弹车间的准确位置。和上次在 Vezirzade 别墅的行动一样,不能使用任何的攻击武器,这里有少量的敌人游荡于空旷的大宅子中,一旦发现队员的踪迹任务即告失败。

本关要完成两个小任务,要安装窃听器和摄影机,完成任务的路径是有多种的。在任务开始时可以看到左右两道拱门,各有一名巡逻兵在那里进进出出,左边的门离图书馆较近,右边的则离有电话的那个房间较近。首先沿着右侧的围墙绕到右门侧的石头后面蹲伏,打开心跳感知仪,等大厅里的巡逻走出来再踱回去,这时猫腰跟住他(不要离得太近),进入大厅后往左边爬上台阶打开第一道门进去,迅速把门关上然后往左边上一道螺旋状楼梯,打开感知仪确定附近没人,往右走再往左边进入一条走廊,从左边第一道门进去可在桌子上找到电话,把窃听器装上去后看走廊上守卫离开,出去沿走廊前行不远可找到一个卫生间藏身,走廊上除了会出现巡逻兵外还会有中性的人物出现(在地图上以白色显示),有胖汉和一名美女,他们出现也是有时间规律的,这要自己摸索了,出门沿走廊继续前行在丁字路口进入正前方的一间屋子,在里面可找到一个竖梯通向储藏室,不要急着跳下去,从楼梯口可以看到下面有一名女仆,等她离开后再下去。

来到下面屋子的门边,先不要出去,屋里有名守卫等他离去后再推门进入隔壁,由这间屋子可以进入走廊,那里的巡逻兵会在疗养院的左门和走廊上来回走动,避开他出门后左拐找到一个半圆形的房间,地下有灰白色图案,由它穿出去找到一间图书馆,那幅要找的油画就在里面,要注意的是图书馆的二楼会有两名参观人员出现,确定他们离开后再溜进去,将摄影机装到油画的后面,完

成后就可以撤离了，在这里从建筑物的左门出去是比较便捷的，避开较少的巡逻兵。当然如果你愿意也可以从来路返回到右门出去，只要到达关卡开始的安全地方任务即告结束。

第十二关：殿堂之门（Temple Gate）

地点：捷克斯洛伐克，布格拉

任务：从上一次行动中在俄国别墅得来的情报推测，Vezirzade是有颠覆政府意图的，他组织起一伙恐怖分子袭击了布格拉一间著名歌剧院，里面有许多高官名流被他们劫持为人质，其中包括捷克的总统，那里的情形异常紧张，人质被汇集在剧场的舞台中心，许多支枪同时从各个角落里指着他们，这次的任务是潜入歌剧院消灭所有的罪犯并营救人质。

本关敌人集中在歌剧院，舞台上的人质被多支枪指着，周围高低远近都有枪手，在突击中要逐一解除附近的封锁才行。任务开始时位于歌剧院的前门口，开门进去会遇到两名守卫，他们可能站在两侧的角落里，也可能会站在门口，杀掉他们后派红队从左翼往剧院舞台外的走廊抄过去，路上会遇到少量的枪手，蓝队则由正门进入中心的大厅，在那个半圆形的剧场外围可以找到一些小包厢，可以看到在舞台两侧的低层包厢内各有一名枪手，先杀左边包厢里的，他站在阴影里不易被对面的枪手觉察，如果先杀掉右边的枪手左边的则会看见。

除掉高处的枪手后，蓝队返回到右侧走廊上埋伏，会遇到两名枪手押着一名人质去右边的休息室，杀掉枪手救下那名人质。红队在左侧走廊里也会发现一名下楼梯巡逻的敌兵，小心干掉他，不要被剧场里面的歹徒听到动静。清除了外围的敌人后，两组队员抄到舞台的两则，在后排走动的两名士兵可以轻易在门外被射杀掉，然后全部人马一起冲入剧场杀掉所有持械的恐怖分子，任务结束。在

这里的行动实在太紧张了，必须要眼明手快果断利落，迅速枪杀所有的敌人，即使高手也有一些碰运气的成分。

第十三关：消失电波（Sargasso Fade）

地点：俄国西伯利亚

任务：从 Kutkin 的疗养院收集来的情报得知核弹工厂的位置，它位于西伯利亚一个小镇的雷达通讯站附近，这次的任务是偷袭这间武器工厂的外围通讯设备，将工厂与外界的联系切断。

本关的任务难度不大，玩家可以控制两个行动小组，还有一名狙击手。任务开始位于雪山顶上，往右有两条路径通往山下，派狙击手从两个路口分别射杀山坡和建筑上的哨兵，大致在山上可射杀到四名敌人，在那个圆顶屋子的高塔上有一名，在山坡左边碉堡里有一名，旁边的雪地上还有两名埋伏，杀掉他们后率领其他队员溜下山坡，往右边有一条通道，由它贴着围墙走可看到左前方有一个平台，上面有名哨兵，杀掉他后从竖梯爬上去，往前就是要放置炸弹的屋子，里面的敌兵较多，站到外面从窗口可杀掉三名，打开门后在走廊上会陆续冲过来两三名，闯入这间屋子后会在墙角找到那个通讯设备，此是，可以上前安放炸弹了。和以前的任务相比，这一关简直是小儿科，时间也是用得最短的，用一组队员就可以轻松完成任务了。

第十四关：铜墙铁壁（Majestic Gold）

地点：俄国西伯利亚

任务：这间核弹工厂与外界的通讯联系中断了，下一步任务是潜入工厂用两枚炸弹引爆它，在行动中要防止任何人逃离这个基地。在这次行动中有两个要炸的目标，一个是弹头制造控制室，一

个是位于基地户外广场的发电机，在这个基地内的守卫是长期从事军事行动的正规军人，武装精良，训练有素，在行动中尽量不要伤害那些科学家，从他们口中可以得到有关匿名线人的消息。

任务开始位于山坡上，往左绕下山坡可看到基地的入口，左边警卫室里有名守卫，射碎玻璃窗杀掉他，进入门口穿出通道来到一个上面有藤架的院落，注意左前方的岗楼的小桥上有名哨兵，杀掉他后从左边的小门绕过去可找到一条阶梯通向三道门，射杀过道上的三名士兵走左边的路径，从那间小屋子开门出去来到户外的广场，这里大雪没膝，弯腰从纵横的雪沟中走过去还算安全，小心雪地里有两名巡逻兵，杀掉他们后在广场的角落找到一个高大的烟囱，在它的旁边可找到那台发电机，把炸弹放上去。

按原路从广场撤回到有三个路口的阶梯处，走正中的门口进入走廊，绕到尽头可以看到左边有两个相对的房间，中间有一条斜坡通往地下，先射杀右边屋子玻璃窗内的两名敌人，绕到左边屋子前开门冲进去，里面有两名科学家马上投降，在角落还有一名埋伏的枪手，杀掉他后就可以到角落的控制仪器上放最后一枚炸弹了。

第十五关：冷刃霜芒(Frost Light)

地点：俄国斯摩棱斯克

任务：Susan Holt 和 Lukyan Barsukov 被 Kutkin 的人抓了起来，带到斯摩棱斯克的疗养院中，在 Barsukov 的身上带有关于核武器的重要情报，这次的任务是营救他们，一定要安全地把他们带出疗养院。

本关任务要两队同时进行，救那个老头 Barsukov 要容易些，那名二楼的女士 Susan 必须要悄悄地潜进去才能救出，一旦你惊动了守卫他们会将她转移到别处，不久会枪杀掉。在任务的开始将其他队员锁定，蓝队从疗养院的右门口进入大厅，杀死这里的守

卫，往左爬上石阶开门进入，往左上一条螺旋状的楼梯，右边房门口有两名守卫杀掉他们，然后往左边斜对的门口进去可见到Susan。

当你上楼梯时看到那扇门已被打开了，说明Susan已被敌人转移了，重新来过吧。在救出Susan后，将控制权切换到红队，在绿队火力的配合下，从左门进入一个有喷泉的房间，往右边的门出去来到走廊，这里走廊交错容易迷路，按照设定的路线前进就行了，穿出餐厅找到楼梯上去可在一个房间内找到那个老头子Barsukov，下面两组队员分别把两个人带到外面的安全地带，任务结束。

第十六关：英雄怒爪(Hero Craw)

地点：俄国莫斯科

任务；根据Barsukov带来的情报，Kutkin计划把剩下的两枚核弹卖给恐怖组织头子Vezirzade，交易将在莫斯科的一个火车站进行，此次行动是袭击这个地点，阻止这场交易的进行，如果在行动中有任何的失误，Kutkin会引爆核弹，这样整座的莫斯科会在蘑菇云中消失，俄国因此会采取一系列的军事报复，第三次世界大战从此爆发。

任务开始，三组队员位于两条铁轨通道上，往前冲入前院可以发现有三名歹徒，迅速射杀他们不要让他们跑到后院通风报信，控制这个院落后，两组队员朝两侧可找到通道绕过去，来到后院的路口埋伏，狙击手从右边爬上梯子到平台尽头可找到一个小孔，正好可瞄到院子里汽车的轮胎。这时一声令下两组队员冲入后院，在那里看到一伙人正在交易，迅速杀掉这些家伙，狙击手同时射爆两辆汽车的轮胎，如果有一人乘车逃走任务即告失败。清理完这个院落后返回到大屋子里清除剩余的敌人，当最后一名敌人被消灭后任

务结束。

本关的重点是在于后院的汽车上，能及时打爆轮胎阻止敌人逃逸是完成任务的前提，在行动中还要注意到屋顶上敌人一方有名狙击手居高临下，要派人爬上去解决掉。

第十七关：黑马奔腾(Ebony Horse)

地点：阿塞拜疆

任务：经过对俘虏的审问，得知 Vezirzade 的基地位于阿塞拜疆，你的任务是袭击这个据点，摧毁这个恐怖分子的活动中心。这个要塞位于里海的附近，是个有大约五百年历史的监狱，守卫武器精良且对头目很忠心，一般是不会投降的。

任务开始在城堡外面的悬崖边上，沿着悬崖往前走可找到一个入口，进入这个大门迅速杀掉右边上方窗口里的敌人，也可以扔手雷将他炸死，两队人马分别从两边的门潜入，左边的可爬上城墙，右边的则进入到一个大院落里面。蓝队从左门七折八拐上一串的楼梯，出门是一段围墙，在上面杀掉两名士兵，从墙垛朝下面还可杀掉两名。往前再过两段城墙下楼梯沿通道可返回到那个大院落里面。

在院子里可找到那个四方形的高塔，站到木台上推门进去，杀掉几名士兵，再由屋子里的另两条通道进入一条白色的走廊，那里有几间摆着电脑的房间，杀死这些家伙。下楼梯返回到大厅中，由那道点灯的门进去下到地下室，里面还有三名敌人，当清理这里所有的敌人后任务结束。如果没有完成说明别处还有敌人存活，到各处巡视一下。

第十八关：零点出击(Zero Gambit)

地点：乌克兰

任务：Kutkin 当初在莫斯科火车站并没有被杀死，如今他和一群手下占领了乌克兰的一间核电工厂，他们从十二小时前一直不断地提出要求，并威胁官方说要关闭核电站的冷却系统，致使核能反应堆发生熔化，看来他们已陷入极端的疯狂状态，显得没有丝毫的耐心和理智，一旦破坏事件发生将会有大规模的核泄漏，俄国北部的切尔诺贝利将会受到严重的辐射污染。

本关的地图庞大，中间有少数的散勇把守着，要到达的冷却系统控制室有两个，一个是在正门口不远的厕所附近，一个小组就可以解决掉，另一个在地图的二层，要走很长的走廊。其中第二个控制室是个难点，最好要两个行动小组配合行动。本关的完成顺序可以任意变化，两个控制室先打哪一个都行。

任务开始两队小组位于核电工厂的门外，绕出掩体靠近门口打碎玻璃冲进去，走廊上会有一名守卫冲出来，射杀他后将红队抓住，率蓝队进人左边的厕所，穿出去可找到一堵有标志的弧形墙，后面就是第一控制室，绕到左边的门口突然冲进去，枪击跑来的敌人，同时也不要让这个厅里的任何敌人逃离。

完成后回到走廊与红队会合，两组队员朝厂房深处冲过去，队伍要靠一侧的通道上穿行，尽量避免与其他的敌人接触，如果与敌人不期而遇要快迅地解决他们，因为他们手上有通讯设备，会马上向控制室报信。走过很长的一段走廊，在厂房的另一端找到一扇门进去，从梯子绕上几层来到高处平台，两组这时要配合动作，控制室就在后面的一个房间内，里面有名看守开关的人，在房间前端的走廊凹室里有大致三名敌人，派红队过去杀掉他们，与此同时蓝队径朝后面的控制室闯过去，进人房间后杀掉那个看开关的人完成第二步计划，接着清除工厂内所有剩下的敌人，任务结束。

法老王

巍峨的金字塔、庄严的狮身人面像、精美的壁画、金碧辉煌的宫殿、妖艳的王后、诡异的象形文字……这个处在地球另一边的古老文明，总是充满着一种神秘的美，吸引着无数的寻梦者。对于我们这些既没钱又没时间的人来说，虽然去埃及旅游还是一种梦想，可是电脑游戏《法老王》(PHARAOH)能让我们美梦成真。让我们把时间调到公元前3000年，进入神秘的国度——埃及。

一、游戏介绍

进入游戏，玩家立刻被那充满古埃及风味的界面所吸引，象形文字、侧转90度人体壁画，无不体现出古老而神秘的味道。显然游戏用的是"恺撒"的引擎，操作方面一模一样，左键确定，右键查看建筑物及人物情况。画面右方便是控制面板，非常漂亮。需要注意的是"Overseer"菜单项，它是用来查看城市各项事物情况及向负责官员下达命令的。画面右方为控制面板，其中"Overlays"为查看土地各项数据；绿色玛瑙状按钮为普通/简易控制面板风格切换；小地图下左边的"Visit Your Overeers"按钮为进入顾问界面，右边的"Go To The World Map"为进入帝国地图。旋转地图按钮在游戏画面右上角，那个金字塔图标即是。接下来是建造面板。建造面板下方四个按钮从左到右依次为：取消刚才操作，最近情况报告到城市中出问题地点以及查看当前关卡任务。只要玩过"恺撒Ⅲ"，"法

老王”的操作很快就能上手。

现在让我们开始游戏，先来到空旷的荒野，开始城市建设的第一步吧。以前玩“恺撒Ⅲ”的时候，刚开始总是要先建神庙取悦神灵，当然来到古埃及也是一样。据说当时人们信奉的神有十五位，不过我们主要供奉的是五大神明：

Osiris：农神，主管农业和尼罗河的泛滥；

Ra：主管商业；

Path：主管手工业；

Seth：战神；

Bast：主管健康。

这些神长得都挺恐怖，发起怒来也非常可怕，所以要好好侍奉他们，讨他们欢心，除了避免神罚，运气好的话还可以得到一些小恩小惠。而且这些神还会互相嫉妒，所以讨好他们还要一视同仁。找个合适的地方作为中心，一“人”给一个TEMPLE（神庙）再说。在“OVERSEER”菜单项下的“OVERSEER OF THE TEMPLES”为宗教主管，可以在那里查看宗教情况。有“Shrines”（神社，不需工人）、“Temple”和“Temple Comlex”（大神庙）三种。“Month Since Last Fesitval”为上次祭祀到现在的时间；“Apeasement”为神的心情，“Anger”（愤怒）以下会遭天谴，“Apathetic”以上就有机会得到神佑了。界面下方按钮为举行祭祀，可以某个神的名义进行来取悦他（她），而且效果非常好，别浪费哦，反正不停地祭祀就是了。不过要在“法老王”中进行祭祀，城市中必须要先建一个“Festival Squaer”（祭祀广场）。需要注意的是，这个广场只能建在十字路口。

神庙建成后，神明们一时还不会发火，那么开始热火朝天的建设吧！随着城市规模的扩大，神庙还得不停地建。

城市建设当然不能没资金。主要的收入来源包括工农产品出口、税收以及采集金矿。

先来看看生产，毕竟这是最大的收入，而且城市的发展也需要

它。“法老王”中的工农产品有好几十种，绝对看得你眼花缭乱。除了石料及农作物，许多产品的生产都需要原材料，除了可以自己生产外，还可以来料加工。当然，总不能把渔场建在山沟里，每种原产品都要有特定的地方来建造，同时要让农场、矿山或手工作坊正常工作还需要费点工夫。

农业：由于游戏背景是在古埃及，尼罗河的定期泛滥为当时的埃及带来了肥沃的土地，所以农田一般只能造在河岸有黄色小花的土地上（点击建筑后，用鼠标在地面移动出现绿色方框表示该地可以建造）。而且在古埃及干旱的气候中，要种庄稼还需要水渠的灌溉，这就要求在开垦农场时还要建设一个完善的灌溉系统。在平整岸边造一个“Waterlift”（引水设备），然后用“Irrigation Ditch”（灌溉水渠）从“Waterlift”的前方或后方引出水（记住，一定要在前后方，就是和引水工人的那个大勺子平行的方向），再把水渠连到“Farm”（农场）上。成功的话，右键单击农场，在信息窗口中下方会看到“This Farm is Irriganted”（该农场已连到灌溉水渠）。事情还没完呢，由于尼罗河是定期泛滥，再加上当时农业还不是很发达，“法老王”中的庄稼生长期要 9 个月或更多，这就意味着一年只能收一次庄稼。为了让农民在农闲时有点事做，必须在农场边上建“WorkCamp”（工棚）来让这些人休息娱乐；此外，工棚还有一个更大的作用，在后面将说明。一般四到六个农场就需要一个工棚，如果发现农场里老是没人干活，记得看看工棚够不够。

工业生产相对简单些，只要有原材料，工场就可以出产品了。另外，“Clay Pit”（粘土坑）必须造在水边；伐木场必须在林边；“Reed Gatherer”（收割场）要建在外围是深绿色、中间是浅绿且点缀着黄色小花的纸莎草地旁。

在“法老王”中矿山都是要建在灰色岩石旁边的，要注意的是“Gold Mine”（金矿）、“Copper Mine”（铜矿）和“Plain Stone mien”（平石矿）必须建在有金色颗粒状岩石上面。同样地，如果建造目的

地有该种矿藏，会有绿色提示。在矿石中金矿和铜矿是最有用的，前者可以转化为资金，而后者价钱颇高，是一种出口创汇的主要产品。其他的矿石都是用于大型工程建造，对一般市民来说根本没用处，放在仓库占地方，出口也赚不了几个钱，大家自己看着办吧（要造奇迹的话，进口就行了）。

当然，要进行进出口贸易还须和周边城市建立协议，开拓贸易路线。点击“Go To The World Map”到王国地图，地图上插有小旗子的城市是可以进行贸易的，点中后可以看到其进口及出口商品的品种，按“XXXDdben to Open Water/Land Trade Route”（开辟贸易路线），然后到商业顾问画面点击要进行贸易的商品。“Import”为进口，“Export”为出口。你还可以选择自己城市要保留多少单位的商品（“Export When Over”）或是要进口多少单位的商品（“Import To Maintain”）。要是你嫌太麻烦，还可以选“Let Your Overseer To Set Import/Export Level”（委任给顾问），让顾问来决定进口或是出口多少商品。不过据我的经验，这个商业顾问在控制进口方面挺在行，但是让他来管出口很容易造成商品积压，所以出口方面还是自己动手吧，一般日用品维持有 4000 左右的储量就足够一个两万人的城市日常开销了。

接下来就是传统的税收了。要想收税除了要在民居附近建造“Tax Collector”（税收办）外，你还必须在城市中造一座“City Palace”（市政厅），右击市政厅或是到“Overseer of The Treasury”（金融顾问）画面可以看看纳税人占总人口的百分比及调整税率。如果纳税百分比太低表明你该多建几个税收办了，别放过那些偷税漏税的人。至于税率，可别调太高了，涸泽而渔可不是个好办法。不过，要想提高税收所得就应该提高民居的级别，这样他们缴纳的税金会大大提高。

除了产品出口和税收，这次“法老王”还增加了一项很大的收入来源——开采金矿。只要你的城市里有那种点缀着金色颗粒的

灰色岩石，那么，恭喜，你已经拥有了一部造钱机器。金矿里开采的金块并不出现在“Commerce Overseer”(商业顾问)的目录里，也就是说无法进口或出口，但是城市的市政厅和“Dynasty Mansion”(法老宫殿，就是你自己的家)可以将其转化为金钱。

资金问题解决了，可是还需要各种人员来维持城市的正常发展。“Architect's Post”(工程师)可以维护那些不断老化的建筑(用“D”键可以查看建筑物老化情况，柱子越高越危险)，“Fire House”(消防站)可以检查各种建筑，减少火灾发生，房子失火也靠他们了(用“D”键可以查看火灾发生概率，柱子高表明此处很容易发生火灾)。“Police Station”(衙门，就是警察局)也不能少(用“C”键查看犯罪率)，而且在敌人入侵时衙役还可以挡一挡(虽然两三下就被劈倒了)，为部队争取时间。

说到打仗，每个文明都少不了，古埃及也是一样。为了建立一支强大的陆军，必须先有一个“Recruiter”(征兵处)招兵买马，然后需要“Weapon Smith”(武器工场)制造武器或是“Chariot Maker”(双轮战车工场)来生产双轮战车。“法老王”里的陆军分为城防军和野战军，城防军需要驻守在“Tower”(塔楼，只有双层以上的“Wall”(城墙)才能造塔楼)上面，另外用城墙把城市围起来后，别忘了建“GateHouse”(城门，用“R”及“L”键调整方向)。野战军分为“Infantry”(步兵)、“Archers”(弓箭兵)及“Charioteer”(车兵，类似于“帝国时代”里的车弓兵)，都必须驻扎在各自的“Fort”(要塞)里。接下来还要有一个“Academy”(军事学院)用于军队提高战斗力。这次“法老王”和“恺撒Ⅲ”在军事设计上最大的改进就是增加了海军，由于埃及的城市大多地处尼罗河两岸，为了防备敌人水上的入侵，强大的海军是必不可少的。可以建造的军舰有两种，分别是“WarShip”(战舰)和“TransPort”(运输舰)，前者在“WarShip Wharf”(战舰船坞)制造，可以用弓箭或撞角攻击敌人；而后者在“TransPort Wharf”(运输舰船坞)制造，可以一次装载一个要塞的

部队。部队具体操作方法请看下面的叙述。

二、游戏攻略

接下来让我们深入了解一下这个游戏的内容和玩法。

1）民居升级

既然是使用“恺撒”的游戏引擎，“法老王”里也会有一套复杂的民居升级系统。民民有“Hut”（茅舍）、“Shanty”（临时房屋）、“Homestead”（农舍）、“Cottage”（小房子）、“Apartment”（公寓）、“Residence”（住宅）、“Manor”（花园洋房）及“Estate”（豪宅）。各种民居又有不同的级别，如“Hut”分为“Crude”（简陋）和“Sturdy”（坚固）两种；而“Resident”就有“Common”（普通）、“Spacious”（巨大）及“Fancy”（豪华）、“Stately”（庄严）四种……大概有近三十种民居，简直把人头都看大了……不不，是把人眼睛都看花了。不过这些民居都非常漂亮（“Redident”以上），特别是最高级的“Palatial Estate”（宫殿般的豪宅），真是金碧辉煌，要是也能住上这样的房子…… 呵呵，真不敢相信在五千多年前埃及人就已住上这么好的住宅了。

当然，要把小茅屋变成豪华宫殿不是那么容易的事。首先要保证水、粮食和日用品的供应。在古埃及，气候干燥，再加上生产力较低，水供应都是通过专人用扁担挑到一家一户去的。你得在居民区建造“WaterSupply”（送水房）来保证居民都能喝上干净水，“Well”（泉）由于不干净，不适合民民升级，只能用在一些特别干旱、无法建造“WaterSupply”的地方。按“W”键可以查看某地区的供水情况，注意要做到让所有的居民都能有水供应，这是升级的最基本条件。日用品和粮食必须通过“Bazzar”（市场）送到居民手中，所以居民区附近要有市场，用“Overlays”的“Bazzar”按钮可以查看市场供应状况。由于粮食要储存在“Granaty”（粮仓）中，而日用品生产出

来后都是存放在“Storage Yard”(仓库)中,市场的大妈要步行去上述的地点取来物品,所以市场里这两个仓库不能过远,一般隔八到九格就差不多了(市场为 2×2 格)。当居民升级到“Stately Manor”后,往往会要求需要另外一种“Luxury”(奢侈品)、“Beer”(啤酒)或是食品。你也许会觉得奇怪,这些东西只有一种呀,这些刁民怎么会有这种要求?其实在“法老王”里(“恺撒Ⅲ”也是一样),同样种类的商品,自己生产的和国外进口的算两种类型,所以一旦居民有这种要求,你只要进口就行了。

其次是附近要有娱乐、医疗、教育和法律设施。娱乐设施分为“Booth”(杂耍)、“Band Stand”(杂耍加音乐)、“Pavilion”(杂耍音乐加舞蹈)和“SenetHouse”(踢砖头)。前三种娱乐设施需要建在十字或丁字路口,而且要建“Juggler School”(杂耍学校)和“Conservation”(艺术学校)培养人才,大家一定要记得留地方。最后的游戏居然需要啤酒,而且是唯一会降低地价的娱乐设施。至于医疗,游戏中居民同时需要“Dentist”(牙医)、“Apothelary”(药房,用于预防瘟疫)、“Physician”(医院)和“Mortuary”(停尸房,做木乃伊用的,需要麻布),后两种建筑一定要配套。为了要提高市民文化素质,“Scribal Schoole”(学校)和“Library”(图书馆)也不可少。差点忘了,古埃及人法律观念比较强,记得在居民区建个“Courthouse”(法院)让他们好找地方打官司。

升级民居的效果最明显的一招就是提高地价,所有建筑物对地价都会有影响。除开这些建筑物外,为提高地价,一般方法是建“Garden”(花园)和“Status”(雕像),以及把道路铺成“Plaza”(广场)。当民居超过 2×2 格时可以扩展到花园上(只有道路旁两行能住人,民居升到“Manor”以上就需要 3×3 或 4×4 的空间),所以在附近配套设施完善的地方用花园提高地价是首选,至于那些附近有降低地价建筑的民居,还是用雕像吧,毕竟效果比花园好(按 R 或 L 键可改变雕像外形及朝向)。

2）生产和贸易

一般城市发展起来后，最大的问题就是工人不足。你可以到"Chief Overseer"（首席顾问）处查看城市中缺少多少工人（"This City Is Short By XXX Employees"）。出现这种情况有两种原因，一是人口不足，一般的解决方法是造多点房子，或者降低税率、提高工资（在人力顾问画面调整）吸引更多的青年来城市定居（一般新移民都是青年人，另外可以在"Overseer of Ganaries"（统计顾问）里的"Census"（人口普查）表上看到人口的年龄构成）。如果要解燃眉之急的话，可以在"Overseer of Workers"（人力顾问）里调整各行业的优先级。从上到下依次是食物生产及配送、工商业、娱乐、宗教、教育、医疗卫生、交通、政府机关及军事，点击其中一个行业，就可以设置优先级别了，级别低的行业要等上一级分到所需的工人后才能满足自身的劳动力需求，以此类推。或者你也可以在商业顾问中关掉其他工业来分配劳力，不过这些都是拆东墙补西墙的做法，真正解决劳动力问题还需人口的增加。

另外还有一种原因是当民居升级到"Manor"以上时，房主就会从一般市民变为"Scribe"（书记官，在古埃及由他们负责文书及历史等，相当于"恺撒Ⅲ"里的贵族）。虽然"Scribe"是主要的纳税大户，但是他们不会参加劳动，所以一旦城市里"Manor"过多而引起工人不足，你要么将日用品储存起来，然后等待民居级别降下来；要么就得考虑把富人区周围的配套建筑铲掉（同样的目的）。至于失业问题相对容易得多，多建工场和市政设施就行了，最毒的就是把居民的房子铲掉搞绿化了。

贸易方面，要注意物资流动的效率。一般商品都是要放在仓库中，右击仓库，选"Special Orders"（特殊命令）就可以在列表中点击商品右方的按钮对仓库下命令（粮仓也有类似命令，就不重复说明了）："Don't Accept"（不接受该商品）、"Accept All"（接受，左方的上下箭头可以调整分配给该商品的存放空间，用比例表示）及"Get

Maximum"(去其他仓库取来该商品，左方上下箭头可以调整取来的商品数量，用占仓库空间比例表示)。一般做法是工场附近的仓库设成只接受原材料，而民居及码头附近的仓库只接受制成品，这样物资流动起来就有序很多，减少在途中浪费的时间。物资管理不好的话，搬运工可是会抱怨的："为了搬这样东西害我穿越整个城市！"

3) 战争

当拥有强大的军队以后，一定要学会熟练地指挥他们。右击部队或舰船会出现控制框，点击框中的图形按钮就可以向部队下命令了。陆军命令包括："Hold Ground In Tight Formation"(以紧密队形原地待命)、"Hold Ground In Loose Formation"(以松散队形原地待命)、"Charge"(冲锋，双轮战车特有命令)、"Engage Nearby Enemies"(攻击附近的敌军)、"MopUp"(回到要塞)。运输舰命令包括："Hold Positions"(原地待命)、"Evade Enemies"(绕开敌军航行)、"Embark"(部队上船，操作方法为将部队放在岸边)、"Disembark"(部队下船，点击后选岸边)、"Repair"(回坞修理)及"Return"(回到船坞)。战舰的操作和陆军类似，这里就不再赘述了。

4) 任务完成

有些地图或关卡会给玩家规定本关任务及目标，一般是人口及城市各项指数(在"Rating Overseer"画面可以查询)符合规定条件就可以过关。这些条件并不难完成，所需的只是时间而已。人口么，只要你的城市条件够好，住房充足，人口会一直上升的。"Culture"(文化指数)和教育、娱乐有关；城市中民居的级别会影响"Prosperity"(繁荣度)；而"Monument"(奇迹建筑)需要你建设金字塔之类的大型工程。最后的"Kingdom"是王国贡献度，埃及的法老王会不时给你些任务去做，如提供一定数量的某商品，要求你的军队出征等。如果法老王要东西，你就应该在"Commerce Overseer"里选中该商品，点击"Use And Trading This Resourse"

(使用及进行贸易)按钮,将其切换为"Stockpile"(储存)。当你储存的商品够数后,到"Political Overseer"(政治顾问)处可以看到法老王下达的任务以条形按钮状态出现,点击按钮选"Click Here To Dispatch"即可。如果法老王问你要军队,你就得到"Overseer Of The Military"(军事顾问)处按部队后的"Kingdom Service"按钮。当上级布置的任务完成后,你的王国贡献度就会上升。

5) 建造奇迹

建造奇迹是大家最感兴趣的事情之一,古埃及最有名的就是那些至今仍有人认为是外星人造的金字塔了。在"法老王"中,除了金字塔,还有机会建造狮身人面像、方尖碑以及太阳神殿。建造这些奇迹最大的问题就是要留足地方。没错,这是最大的问题。这些建筑需要的地盘大得超出你的想象,特别是金字塔,往往要超过整个屏幕。由于"法老王"里的城市大多处于尼罗河三角洲,地形比较散乱,可供你造奇迹的地方并不多(因为还要考虑到城市的发展,你总不能不管人民的生活吧,)特别是有关卡或地图可以同时造几个奇迹的,实在需要好好规划才行。一次我的城市就是因为没有留足地方,都建了城区,结果很勉强地造了"Large Pyramid"(大金字塔)和"Sun Temple"(太阳神殿)之后,"LargePyramid Complex"不得不忍痛放弃,希望大家不要重蹈覆辙。

地方留足了,下来就是劳动力了。建造奇迹首先需要"Constuction Guild"(同业工会)里的"Capenter's Guild"(木匠工会)和"Stonemason's Guild"(石匠工会)培养出工匠实地考察并指导建设,然后还需要工棚提供劳力来搬运木材及石头。你也许会觉得奇怪,在这种游戏里建东西还要搬运材料?不是点了建造菜单往地上一放就出来了吗?其实这正是游戏忠于历史的地方。大家从历史课本上应该都看到了,建造一个金字塔需要几十年的时间,往往是法老登基时开始建造,一直到他去世往往还没建成。除了建造时间漫长,造金字塔还需要大量的劳动力,就和我们的长城一样,都是

几十万的民工一砖一瓦的垒起来的。在游戏中，你可以看到长长的一队民工拉着石料车艰难地穿越城市来到工地，还得爬上高高的金字塔——真是悲惨呀。既然在历史上需要那么长的时间建造，在游戏中这些大型建筑也是非常耗时间的，一次我的太阳神殿和大金字塔同时开建，其中太阳神殿打了两个晚上才完成，大金字塔还只起到第四层。为了加快建筑速度，你应该在工地附近多造工棚和建筑工会。然后在最靠近工地的地方造几个仓库，用仓库控制命令把所需的石料从其他仓库调运到那里去。记得一定要全部运过去，那些傻傻的民工最喜欢干些舍近求远的蠢事。

游戏中要记得常常去“Chief Overseer”(首席顾问)那里看看，城市里一旦出了什么问题都会向你报告，而你也该马上作出相应的决策，解决当前问题，这样城市才会得到健康持续的发展。我想现在你的城市已经是高楼林立，车水马龙了吧，这时你的心中一定充满了自豪感：我是大地之王！

对了，“法老王”可不单单是一个游戏，它还是一本关于古埃及的百科全书，在游戏里对古埃及社会的生产、文化和战争有着十分全面的介绍，绝对不可错过这个学习的机会哟(虽然全是英文)。

电视梦工厂

本游戏采用640×480、16位真彩色的分辨率，画面精制，音响效果也不错，还有真人出演的片头及片尾，并且你的秘书——晓箐，是用真人照片在游戏中出现的，让人很有一种亲切感。下面简要介绍一下游戏的基本内容。此游戏的难度适中，你要经营一家电视台，作为总经理的你，要负责安排节目、买卖节目、制作节目、招聘人员、增加广告业务、建设电视大楼，最后击倒所有竞争对手，可以获得光谱金奖。关于基本的操作方法，请大家看一下游戏光盘中的新手上机篇，这里不再赘述。

游戏刚开始时，有100000元的资金，可以用来建设四个演员训练室、一个休息室和一个小型摄影棚，然后，招聘四位艺人（二男二女，先用学识高且等级高的艺人，因为除学识能力不能提高外，其他能力均能上升），制作人、导演、编剧、记者及业务人员各一个。接着买些外景车和转播车，提高形象宣传和教育训练，到市场去看看有没有什么强档节目……

记住一开始要将“时间”停止，接下来调整一下本周的节目表（不要按默认的来播出），这时可按你平时所体验的电视文化来安排节目，一般将强档节目放在17:00之后，六大类的节目最好兼顾（不必天天都要），同时自己制作一些长片。一来可以提高员工的等级，二来还可卖给其他电视台降低收视率。不久，你就可买到如《富甲天下》、《还珠格格》、《洛城法网》之类的强档戏剧。这样在二三个月内就可以和所有地区签约了。

接下去要做的就是在保持现状的前提下，争取更高的收视率，赚更多的广告费。好了，你的电视台已经走上了轨道，等资金充足后，是该完善各种设施，拍出一些好影片以及增加自己专业频道（例如体育频道、资讯频道等）的时候了，相信过不了多久，你就可以挤垮所有对手，称霸整个地区了，幸运的话，在年底拿到光谱金奖。

玩游戏时要注意以下一些方面：

一、总裁满意度

每周一见总裁时，他会根据你当月的“报酬率”来调整对你的满意度，如果满意度太低时，请尽量少花钱，维持报酬率为正值，否则满意度将会急速下降；另外，每个月的目标是否达成也会影响满意度的增减。和总裁之间的对话也增减满意度。询问意见、闲话家常可增加些微的满意度，径自离开则会减少些微的满意度。提出增资或扩充频道的要求也会减少满意度。

二、文教贡献奖

文教贡献奖的颁发，是以各个频道的文教节目播放及收视率作为比较的依据的。所以不只比较播放的多寡，也要比较收视的状况及人口。文化贡献奖，专门比较“自然”、“艺术”类的节目。教育贡献奖则只比较“教育类”节目。要注意的不是比较整个月的数据，而是只以颁发前的十天左右的播出情况作为比较值，你只要在秘书晓箐通知你的隔天开始努力就可以了。

三、人气和评价

每个小时的收视率排名在前三名可以增加人气值。某些节目的类型会增加人气值，例如：演唱会、活动类。每得到一次人气奖，也会增加人气值。

播出节目的评价属性会影响电视台的评价属性。某些节目的类型会增加评价值，例如：文教类、新闻类。如果能够得到每个月的文教贡献奖，也可以增加评价值。限制级节目会减少评价值，但在深夜 11 点以后，减少的值会比较少。

四、广告价格

影响广告价格最重要的就是该频道的可收视人口，也就是说，如果跟人口愈多的地区连线，广告费就可以调得愈高。其次，就是节目的上回收视率了，当然，收视愈好，价钱就可以调得愈高。此外，该时段节目的各项属性，甚至该节目的知名度（所谓知名度，指的就是现实生活中该节目的知名度啦！）都对广告量的多寡有所影响。

调整广告价格是游戏中比较困难繁琐的工作，请掌握以下几个重点：

（A）游戏初期可以尽量把广告价格调低，甚至 1 元的血拼价都在所不惜。

（B）针对收视率较高的节目，个别调高其广告价格，甚至可以是冷门时段的三或四倍以上。

（C）只要发现某个时段广告满档，立即将该时段往后的价格调高，如果满档的速度很快，可以上调的空间就很大。

（D）一旦收视人口及收视率都领先群伦时，就可以试着将广告价格调到广告客户的忍耐极限，大约在 6.70 元之间。

五、制作节目

这一点可以说是本游戏的最大特点，也是最有意思的，共可制作六类节目，下面一一说明拍出最好片子的条件。

a）新闻

新闻有三类：新闻、体育和报导。其中体育和报导的制作最好是作专题（比如西甲战报、世界财经报导等），而新闻则要综合性强，作多种报导（最多五种），风格选一般严肃，新闻制作都与外景无关。

b）长片和戏剧

长片和戏剧都有六类：文艺、动作、喜剧、惊悚、科幻和儿童。其中文艺片要以情感为主（六点以上，下同），辅以浪漫或其他，风格选一般或幽默（不要选无厘头）；动作片以武打为主，辅以其他，若选武打为10则是超暴力片了，风格无厘头；喜剧选逗趣不要超过4，其余的就随便搀和，风格选幽默；惊悚片以恐怖为主，辅以惊险或其他，风格选一般；科幻片当然以科技或幻想为主，风格选幽默；儿童片以儿童为主，其他不要选择犯罪或恐怖（会被骂的），若儿童选10也是一个不错的选择，风格幽默或一般。以上几类的外景最好选多或全。

c）文教

文教片包括艺术、体育、自然、法律、资讯和财经六类。这两类的节目内容都是以专家为主，其余可随便搭配风格或选择严肃。

d）特别节目和综合节目

这两类节目只要选定一个主题，其内容围绕主题即可，外景随便，风格幽默。

以上几大类的节目，除了文教类的场景等级、道具等级和配乐等级选标准以外，其余的都选最高等级。

另外，节目的好坏与演员的等级有直接关系，还与时间有关系，例如情人节时，文艺片收视率突飞猛进，法律节时，平时没人看

的法律节目就大受欢迎。自制的节目一拍好就给它安排时段，你会发现因此而赚翻了。在游戏后期，要多自制节目，就算有好片子，谁又愿意重复看几十遍呢。

这个游戏还有一些秘技，不过如果太过依赖秘技，那最好就不要玩了，因为这个秘技实在是太厉害了。

晓箐转职为艺人：首先，电视大楼顶层必须建造演员训练班、休息室和资讯室。此外，还必须建有大型摄影棚，小型摄影棚以及新闻部等设施。并且不可有离职的职员。然后点击左下角的秘书留言界面的右箭头（看下一则留言）。累计点击 255 次。就有可能发生晓箐转职成为艺人的事件，但是不会立即发生，可以要等一阵子。她的各项指数若非最强，就是很容易提升，而且不用花额外的钱，可以说是超强的艺人。

启动秘技：进入游戏后，在片头动画结束后出现主选单的时候，同时按下 t、v、d、w 四键，屏幕上会出现一个输入框，输入“Good TV Dream Works”（注意大小写）可以启动秘技模式，画面左下角会出现“Cheater”字样，表示成功启动秘技，启动秘技模式的好处是在暂停时可以排节目也可以进行节目的宣传，可以浏览对手的影片库中的节目。

以启动秘技的模式进入游戏，按“z”键调出电视台资料表（或者经由秘书界面点选该表），移动鼠标至右下方显示总裁满意度的数值框中，按小键盘“+”键，就可以加总裁的满意度，加了满意度就可以向总裁要钱了，按“−”减满意度，还可以增到节目名称查看节目属性时，按住“Tab”键。节目的内容说明就会切换显示为以下四个隐藏属性：

a）新鲜度：0～40，愈大愈好，该节目每播过一次即会减少，除了新闻节目外，会慢慢回复。

b）强度：5～99，值愈大，表示该节目愈强，但每次播出后，强

度会略减，并且不会恢复。

c）制作等级：0～9，表示该节目各项制作规模的等级，也是愈大愈好。

d）价值：表示该节目可以买卖的价格，可以评价自制节目的价值。

此外，游戏中还有加钱的秘技：在启动作弊模式后，将鼠标移至在右上角的垃圾桶上，然后按小键盘的“＋”号，最多能增加到一亿元，这样子再也不会嫌钱不够了，不过这样真的是没什么意思。

在游戏中的赚钱大法：首先启动秘技模式，然后再进入调整收视费的地方，鼠标移至每一区的满意度表上，再按小键盘的“＋”号键来增加客户满意度，接着把所有的收视费率调成 20 就可以了，切记在每个星期五时要调整一下收视费，客户满意度有两种颜色：绿色代表已签合约的收视区，桔色代表未签合约的收视区，把桔色的区域收视费调成零，然后星期五过完就会有好几个区域和你签合约，下星期一时再把签合约的地区收视率调成为 20 就行了。如此一来，每个星期就可以多赚五万多元。

提高收视率的方法：当你有 7 个频道时，在 20：00 在主频道放最强的戏剧节目，其他六个频道则不排节目，不要说 60％，70％、80％以上都有可能。

以下是游戏的快捷键：

F1：欢乐无限台

F2：买卖节目

F3：制作节目

F4：招聘人员及人事功能

F5：兴建或拆除大楼设施

F6：经营设定

F7：广告业务

F8：收视区业务

F9:呼叫秘书晓箐
F10:系统命令
Z:电视台概况
X:年度收支表
C:损益表
V:频道状况一览表
B:收视喜好分析表
N:收视人口比较表
M:各时段状况表
0～5:游戏的速度
DEL:摄影棚调度

轩辕剑Ⅲ

《轩辕剑Ⅲ》是大宇资讯的又一部重头戏，就其整体水平来说，仍可算是一部很好的中文RPG游戏了，在下面并不准备在剧情方面做过多的叙述——尽管对于这样一个武侠RPG来说，剧情是整个游戏的灵魂所在，但如果在这方面写得过多的话，玩游戏时所得到的乐趣就会减少许多。此外，建议各位在游戏时尽可能的多用键盘，因为《轩辕剑Ⅲ》中的隐藏物品很多，其中的大部分用鼠标是很难发现的，而且走迷宫时键盘也比鼠标要好操作。下面就开始介绍这款游戏了。

一、威尼斯

(a) 在一家酒馆中，几名酒客和老板正在讨论着法兰克护教团给威尼斯人民带来的麻烦。这时，一名看上去有东方血统的青年男子走进酒馆，向老板询问哪里有开往阿拉伯的船只，他就是游戏的主人公赛特。忽然，两名法兰克士兵冲进酒馆闹事，为防止身份泄露，赛特出手击昏了他们。

(b) 战斗结束后，赛特从酒馆老板处得知那些阿拉伯商人都被当做异教徒关在了教堂中。可来到教堂后，赛特发现那里守卫森严，无法进入。在教堂边的树林里躲着小路克，他告诉赛特在墓园有一个通往教堂的地下通道。

(c) 来到墓园，在左上角有一个没刻字的墓碑，调查后就会发

现通道。这是游戏中的第一个迷宫,难度不高。在通道的尽头赛特遇见了一个怪物,所幸它还不算太难对付。

(注:在轩辕3中,所有的迷宫都不是很难,无非是一些简单的十字路口,三岔路口之类,而且路也好认,和以前的仙《剑奇侠传》比起来简直就算不上是迷宫。)所以在以后的文章中,除某些特殊地段外,并不会对迷宫的走法做详细叙述。此外,由于每个迷宫都不是很大,各位最好尽可能都逛完,以免遗漏一些重要物品。

(d) 出了通道,就来到了教堂的后门,在那里赛特遇见了教士约瑟,从他口中得知那些异教徒都被关押在教堂的地下牢房中,要进去得先打开教堂两旁塔楼上的开关。

(e) 打开两个塔顶上的开关后,赛特到教堂大厅,在祭坛下打开了一个秘门。他进去后干掉守卫的士兵,救出里面的囚犯。他们在感谢过赛特后,告诉他那些阿拉伯商人已被带往广场,正要被处以死刑。

(f) 在离开前,赛特发现在最左边的牢房里还有一名奄奄一息的老人,奇怪的是他居然知道赛特的名字。在给那个老人喂了一些水后,赛特随着他走出牢房。可那老人并不肯离开,而是在祭坛上画了一个六角星,召唤出了妮可。

(g) 虽然赛特很不情愿,可还是禁不住妮可的软磨硬缠,而同意带上她一起冒险。出了教堂,来到中心广场,火刑马上就要开始了。赛特在发现总共只有三名士兵后,决定立刻出手搭救。

(h) 在击败了骑士团长麦尔斯后,赛特带着众人离开威尼斯城,出城前,见到了一名古怪的教士康那里士。众人来到了位于威尼斯右下方的山洞,这里藏着一艘船,可是由于缺少了航海图,无法出航。从那些阿拉伯人的口中,赛特得知他们身上的东西包括航海图在内都被收缴,送到了威尼斯城左上方的修道院内。

(i) 赛特来到修道院,从右边的一个门进去,里面又是一个迷宫。在最深处的大厅里,他找到了修道院长,在赛特的劝解下,他终

于交出了藏宝图。不过在离开修道院时，遇见了麦尔斯和法兰克护教团。由于双方人数悬殊，妮可叫出了火神姆斯比尔。

(j) 赛特回到山洞，可是那几个阿拉伯人却不见了，据剩下的人说，他们去外面的一个山洞寻找食物和水，可过了很长时间都没回来。

(k) 那些阿拉伯人所去的山洞在地图的左下方。他进去后，在迷宫的右上角找到了那两个阿拉伯人，他们被一个妖怪抓住。赛特让两个阿拉伯人先走，自己留下对付那个妖怪。

这个剧情的支线任务是：

(a) 墓地的财产分配问题：这个数学题很简单，正确答案是4，2，1。

(b) 墓地的数学家年龄问题：你只要按它所列条件写一个方程式就可以算出来了，答案是84。答对后可从教堂大厅那两副壁画里找到一些东西。

(c) 小狗的宝藏：在威尼斯广场上会有一个妇人说她家的小狗常和其他狗聚在一起，好像在开会。你在住宅区的路灯附近可找到它们。如果你这时已经带上了妮可，她就会告诉你小狗说话的内容，按它们所说可在墓地找到一些东西。

(d) 陶德的珍珠：在住宅区有一个叫陶德的老人，他会托你帮他买珍珠。去广场附近找到派恩，然后从巷子进去，在里面的一个房子里可以找到他的妻子，说上几句后就能买到了。

(e) 花语的含义：在广场，尤金会托你向蒙妮卡询问花语的含义。蒙妮卡在住宅区的桥附近。

(f) 贾西的侄子：在住宅区的一栋房子里，有一个叫贾西的老人，他非常担心他外出经商的侄子亨利。你可以在威尼斯右上角的法兰克关卡找到亨利，在和他交谈后回去找贾西复命就可以了。

(g) 红宝石：在威尼斯广场的左下方你会遇见珠宝商布尔诺，他正为无法收全要上交的红宝石戒指而烦恼。你可以从广场右上

方(护民官家附近)的巷子进去,在里面的一块草地上找到阿拉伯商人西鲁士,他会卖你戒指。

(h) 修道院的音乐宝箱:对于像笔者这样的音盲来说,这恐怕是游戏中最难的一个谜题。两个宝箱的正确弹法如下:

第一个:5334221234555

第二个:11556654433221。

(i) 洁西卡与贝丝的地下室:在修道院你会发现有许多人被关在牢房里,其中最左边牢房里的人会告诉你大厅中央四只石狮子中的一个有开牢房的秘密开关。找到右上方那只石狮子,它会问你一个问题,答案是666,这样就能把牢房里的人救出来了。其中洁西卡会送你一把钥匙,你可以用它打开洁西卡与贝丝家里的地下室(在威尼斯的住宅区),里面是一个迷宫。可以找到不少宝物。

二、移动岛

(a)回到船上,终于可以启程前往阿拉伯了。在海上没航行多久,赛特一行就遇到了交战中的法兰克人和威尼斯人。在最左边的一条船上,赛特遇见了教士康那里士,他用魔法召唤出了一座岛屿,并带着即将战败的法兰克人逃到了岛上。

(b) 在岛上有一座奇怪的城堡,进去后,在城堡大厅里有旅馆和道具店。从大厅左侧的门进去,在城堡四楼会找到康那里士和麦尔斯。

(c) 打败康那里士后,走出城堡,向门外的护民官报告了一下情况。然后回到城堡大厅,这时大厅右边那扇门会打开,进去后在花园里发现麦尔斯。

(d) 麦尔斯离开后,妮可发现在花园中有几尊奇怪的石像,而且他们居然还会说话。原来这些石像是这座岛的守护精灵,他们有使这座岛移动的能力,不过赛特得先接受他们的两个考验。第一

个考验是到城堡二楼的大厅取一样宝物。在大厅里找到了宝箱，不过里面有一个高的骷髅怪，在击败它后，赛特得到了石像需要的宝物冥海神石。第二个考验是利用刚得到的冥海神石激发赛特的超能力，让他回到过去拯救自己。这次的敌人是在修道院出现的火神姆斯比尔。用妮可的冰系魔法对付他比较有效。

(e) 在通过了这两个考验后，石像们终于肯移动岛屿了。在航行了几个月后，海面上忽然出现了一个不明物体，并迅速向赛特他们移动过来。石像们要求赛特去调查一下。

(f) 赛特上到城堡2楼的了望台，不过距离太远无法看见。他只好回到大厅向哈伦借了一个水晶镜。回到了望台，赛特发现那个移动的物体是一座巨大的冰山，就在他准备发出警报时，冰山撞上了移动岛，此外还出现了一支舰队。

(g) 回到花园，石像告诉赛特这是蓝人的基地。就在这时，一个蓝人忽然闯入，还把小狗给冻住了。来到大厅，发现那里的人也都被冻住了，要救他们，就得去冰山一趟。

(h) 赛特上到冰山，从顶端的洞口进去，在一条通道里发现了一座奇怪的石像，在干掉几个出现的蓝人后，那石像发话了。原来他也是城堡花园中的石像中的一个。赛特带着他回到花园，那些石像会运用他们的力量使岛上的火山爆发，把冰山炸开。

(i) 回到冰山，从那扇刚被震开的门进去，赛特在里面的大厅里见到了冰魔神，战胜她后，妮可会因吃醋离开，岛上的石像又向冰山上轰烧了一块熔岩。赛特必须在5分钟内从岛上逃出，否则就会和这座冰山一起沉入海底。

(j) 回到花园，赛特正要责问那些石像，忽然冰魔神再次出现，并附身到了薇达身上。在打败冰魔神后，石像们把她冻住，不过岛也因此无法移动。幸好薇达的船正好要回阿拉伯，赛特一行就乘船离开了这里。

在这一幕剧情里的支线任务有：

（a）在岛的右上方有一个洞穴，在洞穴最深处的箱子里可以找到阿高司。如果你身上有牛头鱼和妖猫这两种怪物（洞里就可以遇到），就可以救它出来，作为你的护驾或在战场上使用。但你要在石像轰击冰山前去找它，否则洞口会被封闭。

三、波斯（大食）

（a）下岸后，赛特和薇达来到了大马士革，从城里的占卜师口中得知肯迪大师住在大马士革城外。

（b）出城，穿过右下方的叙利亚森林，在沙漠中找到肯迪大师家，可发现大师已经去世，只剩他的孙子小肯迪，不过赛特还是决定留下来学习。

（c）一天，执政官麦尔丹带着一群士兵，从肯迪家抢走了一张记载着一个恶魔封印地点的秘密地图。为了防止他利用那个恶魔的力量来对付薇达，赛特和小肯迪出发前往魔鬼的封印之地培德莫尔。

（d）来到培德莫尔，赛特略施小计引得门口的守卫自相残杀。进入陵墓后，赛特和小肯迪找到了麦尔丹。

（e）麦尔丹正为找不到出口而烦恼，根据老肯迪留下的提示，按动墙上的一块黄色的砖头，就能把秘门打开了。

（f）接下来又是一个特别的机关，你要认真听小肯迪的解释，应该不难解开。

十二宫属性如下：

从右向左：双鱼座（水）、白羊座（火）、金牛座（地）、双子座（风）、巨蟹座（水）、狮子座（火）、处女座（地）、天秤座（风）、天蝎座（水）、射手座（火）、魔蝎座（地）、水瓶座（风）

在打开水、火、地、风四门，并按动里面的开关后，正中的天之门就打开了。

(g) 进去后,终于见到了传说中的恶魔。不过出乎意料的是,所谓的恶魔其实不过是一个善良的精灵。而当年正是因为麦尔丹的滥杀无辜才使得她在一怒之下杀死了那些作恶的士兵。

(h) 精灵将麦尔丹关到墓室,接着众人走出陵墓,在出口遇见了鬼猴王。战胜鬼猴王后,忽然发现沙漠中出现一道奇异的红光,而妮可也感觉到了一股浓烈的魔界气息。

(i) 赛特一行赶到沙漠中央,发现那里已是尸横遍野,在从幸存者口中了解情况后,众人决定进魔法阵救薇达。

(j) 从魔法阵进去后,大伙儿发现这是一个诡异的迷宫,在迷宫的深处,再次遇见康那里士,但他施诡计将赛特等人关进狱中。幸好薇达及时出现,将大家从监狱中救出。

(k) 在迷宫再次遇见康那里士,他正准备对麦尔斯施加某种法术。战胜康那里士后,众人离开血腥迷宫。

(l) 从血腥迷宫出来,赛特发现自己来到了大马士革的清真寺。由于听说王宫发生异变,众人急忙赶往那里。在宫殿门口,听说里面出现了妖怪。在王宫中,先是遇见了僧人慧彦,之后出现黄雷和机关兽。

(m) 打败机关兽,进入王宫内厅,又遇见黄雷,再次击败他的机关兽,黄雷逃走。

在王宫找到黄雷,不过他又逃走了。之后赛特决定向慧彦大师学习中华文化。

在这一幕剧情里的支线任务有:

(a) 珍珠分配问题:在大马士革的珠宝商的家里,有三名女人正为如何分配珍珠而烦恼,分配方法为:9,6,2,回答正确后会得到薰衣草。

(b) 阿里的宝箱:在大马士革阿里的家里,你会看到地上有一大堆宝箱,与阿里交谈后,他会请你帮他看房子。如果你企图从那些箱子里拿东西或过早离开,都会被阿里发现。你只有在房间里静

候至阿里回来，这样他就会让你从几个箱子里随便挑一个作为奖励。

(c) 中国剑：在大马士革的商人安萨里拉齐会以1500元卖你一把中国剑(你须有耐性，跟他多聊几次)。之后在巴格达他会以3000元向你买回。

(d) 辜露与祖旺：在大马士革清真寺前的走廊上会见到公主辜露，她是因为国家被灭而被抓到这里的，马上就要被带到奴隶市场拍卖。在与辜露交谈后，就会有士兵把她带走。要救她有两种办法：

A：直接去奴隶市场，列拉会把辜露买走，然后去列拉家(清真寺左下方)，她会要你用封印之剑来换辜露的自由。

B：在辜露被带走后，先出大马士革，去下方的叙利亚森林。在森林里你会见到祖旺——辜露的未婚夫，不过受了伤。在给他一帖回复剂后，你会得到魔晶矿，然后离去。现在再去奴隶市场，祖旺会救下辜露，还会送你一双神驼鞋，你也可以省下一把封印之剑。

四、巴格达

(a) 在几个月的学习后，赛特决定和慧彦前往中国，临走前，和薇达比武。

(b) 经沙漠向右走，沿丝绸之路来到了巴格达。

(c) 在旅馆里遇见了慧彦师弟慧荣的侄孙女陈瑞莲。从她口中得知，要见石国王子只要去北方的山洞拿到修罗帖就可以了。

(d) 战胜宝箱里的妖怪，取得修罗帖后回到巴格达，石国王子会用四名守卫来试探你的实力。

(e) 战胜守卫后，进入帐篷，再次见到麦尔斯，慧彦会要求去请唐军退兵，可受到麦尔斯阻拦，赛特被打伤。

(f) 幸好得到慧彦相助，众人方能逃出，慧彦还顺便抓了石国

王子做人质。

(g) 在绿洲出现了一个幻影石国,石国王子也忽然失踪,赛特一行在幻影石国的水井里发现了一条通道。

(h) 在地下迷宫中找到了石国王子,之后蜃楼王出现,打败他后幻影石国消失。(注:在这个迷宫的水道上会漂浮着一些箱子,不要忘了开箱。)

(i) 离开绿洲后,众人向中国西域出发,结果在怛罗斯遇见黄雷和他的士兵。在打败黄雷的机关兽后,大食兵出现。

(j) 慧彦让赛特和石国王子先往上逃,自己下山阻止两军交战。最后唐军大败,而慧彦则杀身成仁。(注:在山上,有时候要撬落一些石头后才能继续前进。)

(k) 赛特一行被薇达俘虏,就在他们为是否要回波斯争执时,赛特忽然昏倒。他当醒来时,发现自己已成为波斯的最高执政官。

(l) 在大厅见到麦尔斯后,就出兵攻打中国,可在经过怛罗斯时,出现了慧彦的魂魄,赛特潘然悔悟,决定和慧彦一起上天上寻找轩辕仙人。

(m) 在上天山的路上,遇到了麦尔斯等人的阻挡,不过赛特还是成功到达了山顶,找到了轩辕仙人。在他的帮助下,发现这五年发生的事情其实都是蜃楼王搞的鬼。

(n) 在弄清一切情况后,赛特和慧彦的前生李靖一起出发前往中国。

五、中国

(a) 来到长安,李靖让赛特先去找白连仪。在见过白大人后,赛特决定先上少林一趟,了却慧彦的遗愿。

(b) 在少林门口见到悟缘,后者要求赛特从木人巷进少林。出木人巷后,和悟缘一起上洛阳找黑坛教教徒黄八,在洛阳得知黄八

去了长安。

(c) 在长安西市的杜康居外见到有人被杀，并得知黄八逃到了旧长安废墟。在废墟的左边找到黄八，杀死他后，在迷宫中遇见王思月。

(d) 赛特发现一堵可疑石墙，需要用炸药炸开。他在废墟中找齐硝石、硫磺、木炭和竹筒后，回长安西市的杂货店制造炸药。

(e) 回废墟炸开石墙，在里面发现康那里士和人骨佛堂。由于受惊过度，悟缘被康那里士变成妖怪，在打败妖怪后，悟缘恢复原状。(注：在旧长安废墟多逛逛，里面有很多好东西，用键盘会比较好找。)

(f) 回长安王大善人家，见到慧荣。黄雷出现，打败他带来的机关兽后，黄雷炸毁了玉大善人家，只有王思月侥幸逃出。

(g) 带上王思月来到白大人家，他答应带赛特去见皇上。第二天，来到朱鹊门，得知皇帝去了骊山。

(h) 出长安，向右走不远就能到达骊山。赛特从卫兵左边的小路进去，在树林里遇见了黑坛教主两丹子。打败两丹子后，他从小路来到唐玄皇处，并认识了林明。

(i) 回白府后，发现王思月被黑坛教抓走，赛特一行急忙赶到洛阳城的黑坛教总坛。在总坛门前，遇见张侠客，大家一起上楼寻找两丹子。(注：黑坛教总坛内有两处机关值得注意。一个是在二楼，你需要找到圆珠、太极图和天扇才能打开通往上一层的门这些在楼内都可找到，圆珠在一楼，其余两个在二楼；另一个机关在四楼，你要得到两张控尸符，然后把那两个木人移动到地板上的两个按钮上才能开门。取得控尸符的方法是在中央的签筒里抽签，然后到上方的解签架上解签，多试几次就可以拿到了。)

(j) 在楼顶终于见到了两丹子，不过他对王思月施了妖法。在战胜被控制的王思月后(先撑几回合，然后张客会破两丹子的邪法)，打败两丹子，把他收入练妖壶。

(k) 回白大人家，然后和林明一起去安禄山家(东平郡王府)，在三楼救出了被困的慧荣和张客，并打败了出现的康那里士。

(l) 按慧荣所说，在安禄山家中找出了军令书和起兵计划书(在东厢房和救出慧荣的那个房间)。然后到黄雷书房的柜子前找到通往皇宫的密道。

(m) 穿过密道，终于见到了唐玄宗。为使他相信安禄山即将造反，慧荣自杀殉国。之后已变为撒旦的麦尔斯出现，虽然赛特毁坏了他的肉身，可还是被撒旦杀死。

(n) 五年后，在轩辕剑仙的帮助下，赛特获得了新的肉体，并记起了自己的前世。此时正值安史之乱，撒旦和康那里士乘机制造反曼陀罗阵，如不及时制止他们，天下就会乱上加乱。

(o) 走进下方的传送点，就会被直接送到白连仪家。出长安城，再回到汉长安废墟，在里面会遇见康那里士，然后去那个人骨佛堂。

(p) 从佛堂出来，在门口遇见了撒旦和康那里士(妮会在这里出现)。在再次击毁撒旦的肉体后，他逃到了里面的佛堂中，进去和他进行最后一战吧！

注：对付撒旦要加强暗系的防护，如果得到阿猫阿狗娃娃的话，会容易很多，否则就要做好打持久战的准备，最好多预备一些复活的药品。

一般来说，只要是轩辕剑系列的老玩家，对DOMO工作室在哪都很感兴趣。在轩辕剑3中，工作室就位于王大善人家被炸毁后的那个凉亭中。不过这回要从那些制作人员手上拿到东西可没以往那么容易了。你得满足他们每个人的要求，然后换取签名板，在集全后才能向郭炳宏要阿猫阿狗娃娃。不过与以前常只得些没什么用的东西比起来，这次得到的可都是一些超强的道具。具体介绍如下：

蔡明宏：山蛇莓

取得地点：路上可拣到，也可以从商店买

杨进财：俱乐部会员卡

取得地点：在汉长安废墟

杨渊升：增肥剂

取得地点：悦来客栈一楼

吴欣睿：鲁特琴、坦普拉琴、琵琶

取得地点：鲁特琴：在威尼斯，珍珠派恩家左边房子里的壁画附近

坦普拉琴：可在巴格达的杂货店里买到

琵琶：在赛特复活后的汉长安废墟

林克敏：改装车

取得地点：在赛特复活后的汉长安废墟

刘馨韩：水果＋味仙许可证

取得地点：水果在长安西市的悦来客栈 2 楼；味仙许可证需要得到五本神津珍 谱，然后到洛阳城换。

五本珍谱可在以下地方寻得：

(1)洛阳城客栈外乞丐身边的大水缸处

(2)洛阳城客栈 2 楼的上卿客栈招牌下

(3)洛阳城面摊附近

(4)洛阳城黑坛教总坛内

(5)汉长安废墟

必须在救出王思月、送她回白家前把这些珍谱取全，然后找面摊潘老板换许可证。若是等赛特复活后再找潘老板，他是不会理睬你的。

高玉敏：茉莉花、薰衣草

取得地点：茉莉花在皇宫大门(朱鹊门)的右边 ；薰衣草在大马士革，解决珠宝商一家的珍珠分配问题后可得到 。

王福生：名歌星 CD

取得地点：在汉长安废墟

鲍弘修（小猫左边的屏风后）：无要求。

小猫：鱼酥

取得地点：悦来客栈掌柜身后的柜子附近

朱荣敏：人像图册

取得地点：骊山

吴东兴：DOMO 游戏软件

取得地点：洛阳城黑坛教总坛内

张孝全：9000 元钱

黄志荣：起初他会说不给，不过你只要不停地和他说话，最后他就会给你了。

罗国成：神秘果

取得地点：第一个神秘果会莫名其妙地消失，不过在悦来客栈一楼还可以找到第二个。

郭炳宏：水仙、七仙女、九天玄女、嫦娥、琼霜、上元夫人、蚕女

取得地点：这里的大多数都可在战斗中收到。

只有嫦娥要炼出，或从黑坛教总坛内救出，不过你要记得先去洛阳城药店买破元仙露。九天玄女在赛特复活后的汉长安废墟内可以遇到。在你集全全部 16 块签名板后，就可以向郭炳宏要娃娃了。游戏中共有五种阿猫阿狗娃娃，郭炳宏会随机抽取其中的三中给你，它们分别是：乐乐娃娃（攻击力 5000，消耗体力 200）、真梦娃娃（全体补血 4000，增加 30%防御力，消耗体力 300）、猫王娃娃（攻击力 4000，消耗体力 150）、大米娃娃（单人毒系伤害 3000 点、消耗体力 150）、红珊瑚娃娃（全体风属性伤害 2000，消耗体力 150）我个人认为乐乐娃娃和真梦娃娃是一定要拿到的，多取几次档吧！

此外，还有其他特殊物品，介绍如下：

(a) 魔晶矿：游戏中共有 4 块魔晶矿，它们分别在以下地方：

魔晶矿 A:在叙利亚森林,救祖旺后得到。

魔晶矿 B:在大马士革的皇宫内。

魔晶矿 C:在幻影石国水井迷宫里的宝箱中(漂在水面上的)。

魔晶矿 D:在前往天山的山洞内集全后,可去长安的兰律阁或是洛阳的松韵居换武器或防具。

(b) 机关图:游戏中共有五张机关图,它们分别在以下地方:

机关图一:在前往天山的山洞内 。

机关图二:长安西市的兰律阁 。

机关图三:汉长安废墟 。

机关图四:少林寺的木人巷 。

机关图五:在王大善人家击败机关兽后得到。

机关图六:汉长安废墟 。

同上,不过换到的是机关兽。此外,换这些东西必须在赛特复活前去,否则你会找不到人的。

(c) 四极皇霸刀:要先集齐四把太皇刀,然后到洛阳找王老五打造。四把刀分别在以下地方:

蓝牙:在一进天山的那个石门下(用键盘找)

阎天:洛阳城黑坛教总坛内

绿痕:安禄山家中

红叶:赛特复活后的汉长安废墟

(d) 隐藏物品和秘技:

在威尼斯,如果你连续敲击广场钟塔上的钟(好像是 20 次左右),就会得到 DOMO 小组的绝情猫袖箭,这在游戏初期可是个超强的兵器。

初到移动岛有两艘搁浅的船,右边那艘有一个秘密房间(用键盘在船尾附近乱撞一通就可以进去),在里面可以找到武圣手镯。

在战斗行动值满了选单出来后,按 4 就能无限制的使用绝招(不过有可能会死机,小心)战斗时要多用偷窃指令(装备神偷面具

或乾坤袋)，经常能得到一些不错的物品。

据说在游戏开始时输入男女主角姓名时用以往几代轩辕剑中的主角名字会出现一些意想不到的结果。

(e) 隐藏 BOSS：

在得到阿猫阿狗娃娃后是否觉得最后的撒旦实在是不堪一击？不过在游戏中还有一个隐藏的 BOSS：蚩尤。他可是要比那个没用的撒旦厉害数倍。要见到他，你首先要收集 17 把封印之剑(在游戏中共可找到 18 把，最后一把在附身于赛特身上的撒旦手上)，然后去天山把剑交给轩辕童子，这样你就能见到蚩尤了。在战胜他后，你可以在战斗中使用轩辕童子(攻击力 8000，消耗体力 600)了。

黑暗之蛊 Ⅱ

《黑暗之蛊 Ⅱ》(DarkSeed2)的画面和音响都要比一代强得多，其间大量使用电影素材。故事情节仍然遵循前集的故事结构，显得十分流畅，情节也很新颖。

游戏攻略作家麦克·道森(Mike Dawson)，从上次历险到现在已经一年多了，但异形噩梦仍然困扰着麦克。突然有一天在噩梦中又见到在黑暗世界的影子。在这一集中麦克要尽量维持自己神智清醒，与黑暗世界的古人(Ancients)对抗，追踪杀害他高中时代女朋友的凶手。结果发现是复仇女神策划了这场凶杀，她们对付的不只是麦克，而是整个地球。

一、寓所

一天清晨，麦克刚起床，探长就来询问有关麦克高中女友丽塔死前的情况，但是麦克却一点也想不起来，只记得当时是喝醉了。探长警告说联邦调查局已经介入了此案。将探长送走后，麦克回到卧室，看了看桌上的击剑奖杯和墙上的宣传画，还有那个上锁的柜子和凌乱的床铺，然后走到厨房。在厨房里与母亲交谈，她嫌麦克太唠叨，打发他去客厅看电视。临走时拿走冰箱上的磁铁。来到客厅，打开电视左侧的柜子，先取出一架照相机，然后打开电视，正好播放有关公园中丽塔谋杀案的情况，正想专心看电视，可又产生幻觉，播音小姐竟变成一名知识守护者，她告诉麦克古人又回来了，

并将派人帮助麦克去对付古人。

正在麦克惊魂未定时，门铃响了，邮递员送来了一张已付费的门票。麦克在屋里待了一会儿，可一想到刚才的电视惊魂就后怕，正好到了与精神病医生辛普生的约定时间，于是便匆匆走出家门。

二、保罗宅邸

大门口遇到老友杰克，从他的嘴里得知外界都认为自己是杀死丽塔的头号嫌疑犯。由于赶去见辛普生，只得和杰克另定时间聊天。在去辛普生诊所的路上，麦克发现五金商店门前贴着启事，得知店主保罗有事要歇业数周。麦克来到保罗家，发现保罗好像受到什么刺激似的，说他认为这个小镇上充满了邪恶，但是会有一类人来清理这一切的。当再与保罗交谈时，麦克提到丽塔的凶杀案，保罗就会想起丽塔被杀的当天晚上吉米曾经出现在丽塔屋外。

三、酒吧

麦克前往吉米经常出没的小酒吧。

在酒吧中，从老板汉克的口中了解到丽塔死在罗莫莱先生宅邸附近的花园中，罗莫莱先生也在不久前被大火烧死了。麦克在台球桌旁找到吉米，并向她询问丽塔被杀当晚的情况。麦克在吉米身边看到了丽塔的朋友马莉莎，她却显得不太友好。麦克只好从边门走开，在门口的垃圾桶里拿到衣架。

四、罗莫莱家的花园

顺着小巷，麦克来到谋杀现场，发现树丛有人影晃动，就喝令那人出来。他是流浪者史灵，与他交谈，可得到一张在谋杀当天捡

到的支票。这时麦克开始感到头隐隐作疼，猛然想起和辛普生医生的约会，便急急忙忙往诊所赶去。

五、辛普生诊所

与辛普生医生交谈后，麦克开始接受催眠治疗。在睡眠中，麦克回忆起高中时代的那个晚上，由于意见不同，不得不与丽塔分手。一觉醒来，感觉记忆也恢复了一些，但对某些细节仍然想不起来。治疗结束后，麦克就起身回家了。

回到家门口，在长椅上坐下来和赶来的杰克分析了目前的情况。总结出几个嫌疑犯：法医莱森、警长巴特乐或者是市长富来明。市政大楼与杰克道别后，麦克前往市政大楼。在那里碰到警长巴特乐，他认为麦克是杀人凶手，要不是辛普生医生证明麦克没有作案能力，他早就拘捕麦克了。当麦克问起巴特乐在达拉斯警局的丑事时，那家伙果然老实多了。接下来问他与丽塔约会的事情、法医莱森的为人和联邦调查局的介入等事，回答就客气多了。

找到验尸房，发现门被反锁上，从窗户中望进去看见莱森正和一名女子在一起。轻敲玻璃，莱森就出来与麦克交谈，麦克问了他许多问题，直至提到他被以前医院开除的原因，他很不高兴，乱垂乱打，却无意间把停尸房的门震开了。麦克进入停尸房，先看一下丽塔的尸体和旁边马科的尸体，发现马科尸体上有一把钥匙。打开边上的资料柜，先取出丽塔的验尸报告看一遍，再拿出马科的验尸报告看看，并收起一封由剧场员工蜜尼写的信。

六、罗莫莱宅邸

麦克走出市政大楼，来到罗莫莱宅邸，仔细看看墙上的大十字架后，进屋和罗莫莱夫人交谈。她也认为镇子上有些邪恶的东西，

然后问她一些问题，尤其是关于保险金和丽塔的事。交谈后来到剧院。

七、剧院

在剧院的大门口跟小丑交谈。答应为他取药。进入剧院后先去拿药，但是冰柜上有个大铁家伙，麦克移不动，也就拿不到药瓶，只好先离开再说。进入表演大厅，在第一个摊位找到蜜尼，得知在镜室中常有怪声音传出来，而且镜室的迷宫有密门，只要有钥匙就可以进去。这时旁边的莫西问麦克的姓名，当麦克报出名字后，蜜尼才意识到镜室中的声音是让她把密门的钥匙交给麦克，而她却搞错了。她想向麦克解释，却被莫西拦住了。在第二个摊位前，麦克想请大力士去搬开铁柜上的铁家伙，可是他不干。来到第三个摊位，从巫师那里得知打开黑暗世界的钥匙就在马科的尸体上挂着。

八、停尸房

于是，麦克急忙回到停尸房，先看看马科的验尸报告证实尸体的身分，然后便从马科的尸体上拿走钥匙。打开资料柜，找到莱森的女友通讯录和一封邀请信，通讯录上写有吉米的名字。麦克再次去台球室质问吉米与莱森的关系，吉米只承认她曾经给法医莱森介绍过女朋友，谁知道她是不是又说谎了。

麦克回到剧院便直奔镜室，从左边的门进入找到一扇有钥匙孔的玻璃门，用钥匙打开门走到左下方的时空传送方格，就能进入黑暗世界。在这里发现了垂死的光之守护者，在同他的交谈中得知残忍的古人将要来临，真理之光已经被抢走，知识守护者也被抓了起来。如今黑暗世界已经落入古人之手。

最后，光之守护者给麦克讲解了魔法三角图腾的一些秘密和

真实世界中谋杀案的真相，随后也死了。走出传送方格，穿过一片迷宫来到牢房。与看守义克和亚可交谈，他们要麦克回答两个问题才可见到被囚禁的知识守护者。问题是：说明现在是白天还是黑夜，另一个问题是分清谁是义克谁是亚可。现在还答不出来。

起身来到酒吧，与老板谈话，从而了解到黑暗世界的状况，临走前向老板要走角落的粮食。到了市政中心麦克进入了市政中心的法庭，看到一个司法人员被处以死刑，又看见墙上挂着剑之守护者的尸体。跟随运尸人溜进停尸房，经过战斗得到右侧尸体上的司法工作证。想离开停尸房却找不到出口，由于只有死人才能离开这里，只好用左面的能量收集器自杀。麦克的灵魂进入地狱，和灵魂守护者交谈，在看到光之守护者被推入河里时，可沿着楼梯进入黑暗世界。再次到市政中心进入警察局，出示司法工作证便可向警卫了解一些情况。没想到光之守护者的光芒就存放在警察局里。此时，牢房里空无一人，便向警卫询问原因。警卫回答后便会暂时走开，麦克乘机取走了光芒。迅速离开警察局，来到商业区右面的武器店。武器店从武器店店主那里得知这里有一种新型武器“机械手臂”，而且店主说如果能为他找来一个扳机，他就会免费为麦克装上这种武器。离开武器店，向右进入神庙。

九、神庙

从大祭司那里打听到黑暗世界中与现实世界是相互影响的，但是两界无法相互往来；世界上除了镜室的传送方格外，还有另一处传送门。与大祭司谈话，又找一本记载第一次与古人交战的书籍，并在神庙右侧的守卫交谈中知道了义克和亚可的区分方法。

十、牢房

回到牢房再与义克和亚可交谈，选择第一项正确答案就可进入牢房，用食物打发了小异形便见到了知识守护者。麦克在这里得到许多有用的信息，并得知古人制造了两种异类，巨兽和异形，这两种异类都可以打破两界的约束在黑暗世界和现实世界自由出入来猎杀人类。麦克只有在收集到光、剑和知识的力量才能摧毁巨兽和维持古人生命的黑暗发电机。三大力量的使用方法可问垃圾中心的戈司。接着在二号发电机组旁，把磁铁放在发电机里，然后离开了黑暗世界。

从市政中心返回到剧场演艺厅，并通过转盘游戏赢得一个玩具。然后又在市政中心的法庭见到了富来明市长。等到他进入法庭后，用旧衣架撬开了市长的小轿车，从手提箱里拿到丽塔的照片和一枚钱币。接着，使用这枚钱币给探长打电话，将他骗出警察局。随后，再到警察局，从里面的抽屉里找到一张有关巴特乐警长的旧报纸和一张丽塔的照片。拿到这些证据后急忙赶回家，在长椅上等杰克来共商案情。

十一、罗莫莱的宅邸

由于现在已有的证据还说明不了什么，只能再去找线索。在路过罗莫莱的宅邸时无意透过窗户看了一眼，发现杀害罗莫莱的真凶就是罗莫莱夫人和吉米。随手用照相机给两人拍了照片。

这时头痛病又犯了，赶紧去找辛普斯医生。经过催眠治疗后，可回家与杰克商量，最终麦克和杰克都认为吉米很可疑。

十二、台球室

再到台球室，看到史林和吉米发生争吵，麦克赶忙上前制止，但被击昏在地。当麦克醒来后，绕到台球室后面与史林交谈，了解

一些新的情况，临走时又向史林要了一支枪。这时，麦克再次回到黑暗世界，在黑暗世界中看到富来明市长竟然被杀了。进入第二发电机室将赢得的玩具放到机器中，使发电机停止运转。麦克来到垃圾中心的后面，在第一间屋里先得到一个按摩器，从右后方门出去可找到戈司，看到戈司已被打成重伤，只得回现实世界去找疗伤药。

在离开黑暗世界前，又到武器店去了一趟，把手枪的扳机交给店主，便可得到一只生化机械手臂。

十三、比赛厅

回到现实世界的比赛厅，靠机械手臂玩射击游戏如有神助，又赢得一个玩具。

这时警长出现在麦克面前，说麦克杀了市长，麦克赶忙把信交给警长，并说明凶手就是吉米。在大厅里麦克找到大力士，把按摩器送给他，使可得一瓶镇痛药。无奈麦克头疼得厉害，只好去找辛普生医生治病。等麦克走出来后，一名联邦调查局的特工拦住去路，要逮捕麦克，在走投无路的情况下，只能将那特工打倒在地。

麦克再次和杰克交换情报，觉得保罗也有问题。于是再度进入黑暗世界，看到莱森法医也死了。来到第一发电室把玩具塞进发电机组里，切断了黑暗世界的一部分电力。去垃圾中心用镇痛药医好了戈司，戈司向麦克讲解了黑暗世界里的一些事情，得到一把磁力弓。再到武器店旁的禁室，从里面拿出一个开颅器，回到现实世界。

在现实世界的比赛厅里，用磁力弓磁化了铁环，赢得投铁环比赛，又获得一只玩具。回到黑暗世界，把玩具放入第三发电室里的发电机中，从此切断黑暗世界的全部电力。接着，在司法厅的柜子里得到知识卷轴。再次回现实世界。保罗的屋子在现实世界中，先去找保罗，用开颅器关上水龙头后，麦克就能溜进保罗的屋子里。

在一间有仙人掌的屋里，推动书架便进入保罗的密室。在里面得知读书会的消息，看到一串钥匙。正当麦克要取钥匙，保罗突然闯了进来，经过一场搏斗后杀死保罗。

保罗临终前说了一些情况。用保罗的钥匙进入五金店，将屋里的警铃弄响，引来看守丽塔屋子的警察，乘此机会溜进丽塔的屋子里，先读了读桌子上的信，在里屋的镜子前找到了特殊招待券，在镜子里也发现了真正的黑暗变形者就是杰克。

十四、剧院

麦克匆匆忙忙赶到剧院，与相面者聊了一会儿，再把特殊招待券交给他，从而知道通往黑暗世界的另一个传送门就在自己家中。

麦克回家打开被锁住的柜子，进入黑暗变形人的屋子，先后找到圣者之剑、刀子和球鞋，来到变形人的厨房，和“母亲”谈话，就能见到丽塔。从丽塔的嘴里得知黑暗巨兽已经孵出来了。麦克穿过变形人的卧室，走过发电机，在巨兽孵化室看到巨兽已经向传送门走去。从右边进入迷宫，在传送门前堵住了巨兽，以剑术击毙巨兽，最后来到黑暗发电机前，把光芒插进插座，将知识卷轴放入插槽，用剑劈断电缆。彻底破坏了主电机，粉碎了古人入侵的阴谋。

十五、辛普生诊所

等麦克再次醒来，已经躺在辛普生医生的诊所里，看到变形人杰克已经把辛普生医生杀害了，麦克也因体力不支死于杰克之手。但是作为麦克在黑暗世界的影子的杰克也无法逃脱死亡，因为麦克和他是一体的，是一个人在两个世界的结合体。游戏到此结束。

在游戏中进入镜子迷宫的步法介绍如下：将各个位置以下列的数字代表：162534，首先以 34453464434664，找到一扇锁孔的

门，用玻璃钥匙打开，然后再用 65165435 的走法进入房间。

天崩地裂Ⅲ

无庸置疑，《天崩地裂Ⅲ》（Quake3）正式版的出色表现令无数曾经抱怨过DEMO版的老玩家也发出了赞叹，更令无数新手踊跃加入了Quaker的行列，狂热于Quake的世界。Quake3以其华丽壮观的场景，优秀的武器装备系统，刺激耐玩的战斗模式，火爆逼真的战斗场面，加上智能高超、特色各异的电脑对手，紧紧扣住玩家们的心弦，真不愧为第一人称动作射击游戏的经典系列续作。

一、游戏的设置

(a) 显卡问题

如果游戏打开时提示OpenGL方面有问题而不能游戏，可以在光盘启始画面中选择安装GLSetup，或安装最新的显卡驱动程序。

(b) 提高速度

最简单方法是在“SETUP\SYSTEM\GRAPHICS”中的“Graphics Settings”选择“FASTEST”，或自己手动调节其下的选项，降低画面质量来提高速度。然后在“SETUP\GAME OPTIONS”中把“Simple Items”设在“on”，其余的全设为“off”以删掉一些效果，再按下“～”键呼出控制台，输入“ /cg—drawgun 0 ”把持枪画面去掉，甚至可以用“－”缩小屏幕，再调整显示器。此外，还可用一些工具或命令调整设置以加速。

二、单人模式(SINGLE PLAYER)

在 Quake3 中本来是没有单人模式的,后来考虑了市场情况和玩家提议,特意增加了单人模式,这其实是 BOT 程序,即模拟连线对战,其中并没有传统单人模式的剧情。不过 Quake3 中的 BOT 程序可说是空前优秀的,玩家就算不上网也能体验到上网对站的乐趣,并能很快提高游戏水平。

BOT 有五个等级,"I CAN WIN"是最简单的,而"Nightmare"(噩梦)则是最难的。你可以按游戏安排的过关顺序打,也可以点击"Skirmish"直接选图和增加 BOT。

在"GAME TYPE"中可以设置游戏的模式,有以下四种:

* Free for All:自由死亡竞赛:所有人都是敌人,你杀敌越多分越多。

* Team Death Match:团队死亡竞赛:分红蓝两组对战,杀自己人要扣分。

* Tournament:对决:只能两人同时游戏,其他人只能旁观,游戏前有读秒。

* Capture The Flag:夺旗:分红蓝两组,要保护自己的旗在原位,并抢敌人的旗插到己方旗的位置。

进入游戏后,可以按"ESC"键,选择"ADD BOTS",选择要增加的 BOT 和 SKILL(难度),如是团队模式,还须指定是那一组(红或蓝),然后按"ACCEPT"就可增加一名 BOT。游戏中按"TAB"键可看分数。按"ESC"键,选择"TEAM",可让你在团队类模式中自由转队,"Spectate"可让你进入观战模式,点击鼠标可用其他人的视角观战。

三、多人模式(MULTIPLAYER)

联上网后，打开 Quake3，进入 MULTIPLAYER 环境，在“Servers” 中选“Internet”，游戏会自动帮你寻找最近的服务器，“Refresh”选项可以进行刷新。寻找出来的服务器可能有很多，你可以在信息中寻找自己爱玩的模式，最关键的是看“PING”值，它越小越好，表示你的机器与服务器间的连接速度，如果有两百以下就可以了。你还能够在“Specify”中输入服务器地址和端口，直接连到你想去的地方。“Create”是自己建立服务器。“Frag Limit”是分数限制，分数达标后本关就结束；“Time Limit”是时间限制，时间到达后本关就结束。

四、游戏的热键设置

在“SETUP\CONTROLS”中有许多热键设置，如移动跳跃、枪支切换、视角变换、聊天命令等等，可以根据习惯改变原先默认的设置。

5）装备

Quake3 中有许多宝物，它们在一定时间内都会发生特殊作用。一共有九种，现介绍如下：

* 金色环形核武标志(Battle Suit)：神奇的保护装置。
* 紫色飞行宝物(Flight)：作用就是飞行。
* 黄色闪电标志(Haste)：可增加移动速度和发弹频率。
* 人形标志(Invisibility)：可在一定时间内隐身。
* 蓝色 M 字(MegaHealth)：可增加 100 点生命力。
* 蓝色圆环雷神(Quad Damage)：可增加 4 倍攻击力。
* 红色圆环权杖(Regeneration)：可自动逐渐提升你的生命力到 200 点。
* 红色针筒(Medkit)：在自己的血少于 100 时可按回车使

用,以增加 100 点的血。

* T 字(Teleporter):在一定范围内,能迅间移动,如拿了它再用回车就可使用。

此外,武器也有九种,每一种都有它的特点和用法,都是杀敌利器。分长中短攻击距离,最霸道的是 9 号:BFG－10K,它跟二代的差别很大,实际上是完美的火箭筒,也可当它是一种宝物。而且要注意 4、5、8、9 号枪对自己有一定的影响范围,如果近身会伤了自己。

游戏中的盔甲有三种:

* 绿色甲片加 5 点。
* 金色盔甲加 50 点。
* 红色盔甲加 100 点。

可以加的血也有三种:

* 绿色十字加 5 点,可以让你在满 100 点的基础上再增加血。
* 黄色十字加 25 点。
* 金色(橙红色)十字加 50 点。

用盔甲和血只能加到 200 点,并且会逐渐回调到 100 点。

另外,游戏还会根据你的表现颁发奖章,共有六种奖章来鼓励和评定你的战绩。

五、游戏控制

进行游戏的时候最好放弃纯键盘控制,而改用鼠标加键盘控制。游戏的缺省设置是 W 行进、G 后退、A 左平移、D 右平移、空格跳跃,鼠标负责观察和确定行进方向,鼠标左键攻击。有很多老手都是用鼠标右键跳跃的,但也有高手用空格跳跃,使转身射击平稳,如何设置键盘由个人的习惯而定。

在移动键的旁边还可以设置为枪支切换热键，如E为9号枪、Q为3号枪、F为7号枪等等。准星可在“GAME OPTIONS”中的“Crosshair”改变样式，一般选纯十字。另外用“/cg—drawgun 0”可以把持枪画面去掉，在“GAME OPTIONS”中把“Eiceting Brass”设为“off”，可使可视范围更为清晰。

六、解决头晕

很多新手都说打Quake容易头晕，其实这可通过训练来适应。首先最好有一台高配置的电脑，令游戏画面帧数提高，使画面流畅，如果没有也只能将就点了。需要用鼠标作对角线、圆形、方形、任意角度的转身和随意的移动，让眼睛和大脑适应电脑的3D世界，并能帮助你练习瞄准。此外还要熟悉地图，自由地到处走走，包括倒退。这些训练都不能急，经常练很有好处。Quake3移动时跟“虚幻”有点类似，画面会有一种颠簸感，有一些Quake2玩家可能需要时间适应。

另外，玩Quake要懂得休息，自己感觉累了就应该马上退出，反正只是玩嘛，别玩得那么辛苦。

七、跳跃技巧

在Quake3中因为出现了弹跳器而减少了部分跳跃技巧的运用，但增加了一些新的技巧，介绍如下：

弹射器跳：在弹射器跳起时可通过左右平移、前进、后退和鼠标进行一定范围的定点降落。这在Q3DM17类大空间地图中的效果尤其明显，用弹射器跳的弱点是容易被别人攻击。

冲跳：冲跳是一个很实用的技巧，可提高跳跃距离和行进速度，对战斗、追击和逃脱有很大帮助。方法是在前跳的同时按下左

平移或右平移键,并保持跳跃方向。如果有空间供连续冲跳,将获得更大的跳跃距离。

弧跳:弧跳在Quake2中曾算是一门绝活,后来懂的人多了也就没什么了,弧跳的一次性跳跃距离比冲跳还要远,方法是在跳跃中用鼠标划弧线,形成一种侧转身跳跃,这需要时间练习。

火箭跳:这是Quake系列中最为著名的跳跃,即在跳跃的同时用火箭往脚下打,利用火箭的爆炸力将自己弹射到上面。问题是伤血。

另外还有BFG跳、榴弹跳、甚至Plasma Gun跳等。在一些墙上突出的位置是能站人的,你可以通过它们跳到别处。

八、躲闪训练

躲闪的关键在于对地图的熟悉,动作的灵敏,反应的迅速,判断的准确,与电脑打的时候可先不进攻,只是躲闪,以此作为训练,这跟中国武术的一些门派相似,先学挨打,再学打人。躲闪要活用平移,平跳,圆跳等技巧,有时前进和后退也是躲闪良方,要懂得寻找掩体。

九、枪法训练

不同枪的用法都不相同,如RIAL GUN(7号)要求准确,Rocket Launcher要算提前量,Quake3的BOT是你最好的靶子,也是你的好老师,噩梦级BOT的准确度和提前量是顶级的,如果你有它们的瞄准水准,加上人类的智慧,那你已经是顶尖级高手了。你可以在单人模式中用不死秘技来训练枪法,RIAL GUN可配合ZOOM VIEW进行瞄准,在空间大的地方功效显著。你还需要多练习在空中转身攻击。

下面谈谈在实战中要注意的一些问题，这里只是谈谈经验，关键还是要在实战中磨练：

a）熟悉地图十分关键。要根据地图制定总体的作战方案，哪里有枪，哪里有甲，哪里有特殊装备，什么时候会重生，自己要十分清楚，尤其在夺旗模式下，如果怎样回家都不知道，那就甭玩了，可以先用观察模式看看地图吧。

b）不同模式的打法都有所不同，而每一关也都有不同的打法，这需要在实战中掌握。

c）保护自己是十分重要的，要懂得拿护甲，100 甲就约等于 100 生命。枪支的运用要根据环境位置选择。最好能摸清敌人的战术，尤其是 BOT，他们大都未能灵活变化战术，实际上有不少人也是如此，这就是习惯。

d）听声辨位是杀敌的绝活，脚步声、跳跃声、拿装备声、出入水声等等都可帮助你了解敌人的动向，但也要小心进入敌人的陷阱。

e）与敌人对攻时，要适应中枪时身体的抖动，有时即使被敌人的火箭炮轰上天，你也要在空中对其及时地进攻。

f）攻击和躲闪往往要同时进行，要尽量做到伤敌不伤己，你的落角点十分重要，在逃脱的时候不要忘了引敌人进入易受攻击点，智勇双全是关键。

g）打团队类模式最讲究配合，要搞岗位制，但也需要部分人下岗，有一定的自由度。

总之，老手靠经验，高手靠意识。靠经验容易落入套路，靠意识才能将经验灵活运用，针对不同的敌人而变化出不同的实用战术。一个人能否成为高手，跟他的反应力、判断力、思维分析力和性格都有莫大的关系。即使你先天能力不够理想也没关系，因为玩 Quake 能够提升人的心智能力，并训练出冷静沉稳的性格。

隐藏与危险

想 必大家对《隐藏与危险》(Hidden & Dangerous)都早有所闻，虽然它的操作过于复杂，画面不好，难度太大，但仍然是迄今为止最真实的第一人称射击游戏之一。游戏的画面和音效同样堪称一流，同时支持四人联网作战。

游戏中，你将对抗那些在山林里时出时没的德国鬼子，拯救人质和战俘，捣毁敌人的秘密军事基地，切断敌人的供给线等等。游戏中任何轻率的举动都会使玩家命丧战场。在这部资料片《为自由而战(Fight For Freedom)》中，给大家提供了三个全新的战役和九个高难度的任务。时间跨度从1944到1946年。和上集相比，本集你所操纵的特种兵是来自英国本土的正规军，射击精度、敏捷度、秘密行动力、强壮度和忍耐力等与上一代相比有所下降，而敌人的AI也比上一代增强了。本集中增加的Wyllis吉普车改进型、德制驱逐战车、苏制T—34坦克、Thompson MI冲锋枪、MIAI garbine卡宾枪等二战中真实车辆和武器，无疑又增加了游戏的真实性。

总体来说，这个游戏设计得比较开放，游戏当中的汽车和重型机枪只要有油和子弹，都可以被使用，自己身上无用武器装备也可以丢弃。下面，就让我们来看看进入1944年的欧洲。

首先介绍各关的剧情：

第一章　神秘的飞机

波兰：1944 年 11 月 5 日

背景：

德军研制出一种新型的喷气式轰炸机，这将阻碍同盟国胜利的步伐，我们必须得到它。

战役目标：

营救被俘的盟军飞行员，并偷出喷气式轰炸机。

战前准备：

狙击枪、定时炸弹(9 颗以上)、匕首和机枪是必须装备的。

(a) 第一关　绝世飞机

波兰：1944 年 11 月 5 日 12:00

背景：

盟军潜入德军内部的飞行员已被德军发现，现在正被关押在德军的机场内，幸运的是我们的突击队正在机场附近，我们接到命令拦截来审讯飞行员的德军军官，潜入机场救出飞行员并偷走德军最新研制的喷气式轰炸机。

任务：

(1)阻截德军军官并夺取车辆

(2)摧毁敌人的 Messerschmitt 战斗机

(3)营救我们的飞行员

(4)偷取 Ju 287 轰炸机

任务准备：

只能带 3 名队员(飞机只有四个座位，一个是给被救飞行员的)，二号队员(穿德军制服的)必须配给匕首、冲锋枪、定时炸弹(9 颗以上)、狙击枪。

作战流程：

先派一名队员(配有狙击枪)埋伏在公路正前方的交叉路口等待德军的吉普车。当车辆开过时用狙击枪击毙司机和军官(用冲锋枪可能会击爆吉普车)使车子停下。穿德军制服的队员(二号队

员)上车,沿公路开车过桥,从大门进入机场(不要撞到德军的哨兵),下车后进入导航塔旁的平房(手中不要拿武器),看到一名蓝衣守卫,靠近后迅速用匕首将其杀死,取出冲锋枪,对准门口趴下,千万不要开里间的门(W.C.的门开或关就看你的需要了),不然你将面对德军的枪林弹雨。

接着控制另两名队员沿河向左走,先别过河,可以找到机场的排水口,从排水口中爬入机场下水道,尽量从右面靠进大门口一排兵营附近的出口爬上地面(小心德军),用狙击枪射击远处德军,用冲锋枪扫射近处的德军,尽量杀死所有的德军(机场中央有两个防空机枪阵地,每个阵地中有两个哨兵)。完成后派两名队员用冲锋枪对准大门趴下,另一个有定时炸弹的队员去把九架战斗机炸了(两架在机库中),当炸毁飞机后,会有四个德军从大门冲入机场,让门口的队员清理他们。过后先让两名队员上那架喷气式轰炸机(不要坐左侧的飞行员的位子),另一名队员进入房间打开右侧的门去放出飞行员,让飞行员自动上飞机。该队员可在离房间最近的跑道尽头等待飞机,等飞机来后迅速上机便可过关。

(b) 第二关　珍贵的残骸

波兰:1944 年 11 月 5 日 14:00

背景:

我们的飞机被盟友的战斗机击落了,迫降于德占区的海滩上,德军的空降兵已经赶到,我们要争取活着离开这里。

任务:

(1)保护登陆艇

(2)当准备好后迅速乘登陆艇撤离

任务准备:

配备机枪等射速快的武器和充足的弹药。

战斗流程:

两人一组迅速在海滩上左右分散隐蔽(可用地图模式下令),

射击所有进入视线的德军，等待登陆艇鸣响汽笛(别躲得离船太近，以免流弹击伤飞行员)。鸣响汽笛后迅速命令所有队员船撤离即可。

第二章　绿色地狱

阿德尼斯:1944 年 12 月 25 日

背景：美军 101 空降师遭到德军装甲部队的疯狂进攻，而且敌人的增援源源不断，美军伤亡惨重，我们又有新任务了。

战役目标：

切断德军进攻这一地区的补给线，美军盟友十分需要我们的帮助。

战前准备：

反坦克榴弹(Bazooka)(7 颗以上)、定时炸弹(1 颗以上)必须装备。

(a) 第一关　戴维斯大桥

阿德尼斯:1944 年 12 月 25 日 12:50

背景：

戴维斯大桥被炸后，德军又在旁修建了临时浮桥，我们要摧毁它以减慢德军对阿德尼斯地区的进攻速度。我们必须援助我们的美国盟友。

任务：

(1)切断敌人的补给线

(2)保护装有无线电的吉普车

(3)到达撤离地点

任务准备：

定时炸弹(1 颗以上)、反坦克榴弹(2 颗以上)。

作战流程：

所有队员上车，沿右侧公路开车到河岸(左侧公路及树林中有地雷)，下车沿河岸向前，杀死视线内所有德军，小心半履带式装甲车上的机枪手和桥上的德军卫兵，靠近浮桥后可以看见德军的中型坦克，让有反坦克榴弹的队员沿着雪堆后的小路匍匐至坦克侧后方，迅速将坦克击毁。

沿着公路向前扫荡德军(小心公路上的地雷)，在公路上会发现有一辆坦克，迅速绕至侧面将其击毁(附近有德军)。用定时炸弹将浮桥桥墩炸毁，将吉普车沿河岸绕过地雷后开至公路尽头即可。

(b) 第二关　噩梦森林

阿德尼斯:1944 年 12 月 25 日 13:42

背景:

在森林的某地方有美军战俘和大量的地雷，我们必须找到他们，当然我指的是战俘。

任务:

(1)找到美军战俘

(2)保护装有无线电的吉普车

(3)到达撤离地点

任务准备:

反坦克榴弹(3 颗以上)、机枪、狙击枪。

作战流程:

先派队员占领左侧的高地隐蔽，不久德军士兵将在坦克的掩护下出现在视线中，迅速将其消灭。然后沿公路向前(小心左侧山头的德军机枪阵地)，逐一扫荡德军。经过第二条岔路后向右侧山上进攻，你可以发现要救的美军战俘已被德军杀害。

重新回到公路，继续向前，你将遇到第二辆坦克，可从水渠中绕至坦克侧后方，先击毙周围的德军(小心桥后的山头有一名德军)，再将坦克击毁，继续向前，公路尽头有最后一辆坦克守卫，仍旧从水渠中绕至其后方将其击毁。最后所有队员及吉普车集中在

公路尽头便大功告成。

(c) 第三关　最后的要塞

阿德尼斯:1944 年 12 月 25 日 14:30

背景:

在我们的前方有一个被德军占领的盟军补给基地,我们必须占领它并等待美军的坦克部队。小心!他们十分危险,甚至在许多方面他们的装备比我们更好。

任务:

(1)夺回被占领的补给仓库

(2)坚持到美军的到达

任务准备:

反坦克榴弹(2 颗以上)、机枪、狙击枪。

作战流程:

所有队员上车,沿公路开车向前,视线内出现岗楼时,快速下车,先消灭公路旁岗楼上的卫兵和下面的两名德军在车库后还有一名德军,击毙后沿着车轮印向前,在右侧的两间车库中隐蔽着两名德军,地堡(左侧)中还有一名,小心对付他们。完成后可派两名队员去偷德制驱逐战车,另两名在地堡中隐蔽。

接着开着驱逐战车沿车印继续向前消灭岗楼上最后的一名卫兵和底下的德军(小心德军的反坦克榴弹)。迅速将坦克开回地堡边,不久将迎来德军疯狂反扑。从东北面的公路和东南面的小路方向将会有两批德军进攻,随后将是两辆增援坦克将从西南面的公路上出现,似乎有些迟到了。但已经过关了。

第三章　红色警报

希腊:1946 年 5 月 24 日

背景:

战争的硝烟已散去，而我们的生活却并不平静。恐怖活动在希腊蔓延。我们将去那里。

战役目标：

欧洲的战争已经结束，但我们的战斗仍在继续。我们要阻止激进的恐怖活动在希腊的蔓延，将他们军事组织的头目 Kostakipulos 绳之以法。

战前准备：

反坦克榴弹(Bazooka)(1 颗以上)、定时炸弹(3 颗以上)、手雷是必须装备的。

(a) 第一关　黑夜救援

希腊：1946 年 5 月 24 日 3:17

背景：

恐怖分子把村民关押在教堂中，并在那里安装了炸弹，我们决不允许他们伤害村民。

任务：

(1)保护关押在教堂中的村民

(2)消灭逃出营地的敌人

(3)保护装有无线电的吉普车

(4)到达集合地点

任务准备：

狙击枪、匕首和机枪。

作战流程：

所有队员从水渠中小心绕到教堂侧面，两人在水中隐蔽，另两人(其中一人必须装备机枪，另一人必须装备匕首)沿水渠继续向前到帐篷附近隐蔽。先让有匕首的队员小心从水渠中匍匐至村庄与帐篷之间的空旷地带(别让帐篷前和空旷地带的哨兵发现)，尽量靠近空旷地带的哨兵，同时注意村庄中的巡逻兵。趁其不备手持匕首轻手轻脚走至空旷地带的哨兵背后，发出些声音让哨兵起身，

此时迅速用匕首将哨兵杀死(千万别让任何人开枪,否则你将欣赏绚丽的爆炸场面)。

然后匍匐至村庄中(躲开钟楼上狙击手的视线),在炸弹引爆器所在的建筑物后隐蔽,等沿河岸巡逻的卫兵巡逻至此时,立刻冲上去,在其开枪前用匕首将其杀死,随后暂时隐蔽。装备机枪的队员匍匐至帐篷前方待命,另两名隐蔽在教堂侧面水渠中的队员以迅雷不及掩耳的速度爬出水渠,选将钟楼上狙击手击毙,随后杀死所有冲向炸弹引爆器企图引爆炸弹的敌人。随着枪声响起,远处帐篷中的敌人企图逃向山中,就交给事先隐蔽在附近的队员处理(不能放走一个)。敌人冲锋过后,让队员巡视村庄逐一杀死所有残留的敌人,完成后开着吉普车穿过村庄到达路的尽头便可。

(b) 第二关　失落的山谷

希腊:1946 年 5 月 24 日 7:32

背景:

还有很长的路在前方,我们要穿过被敌人控制的山谷,到处都是敌人,最可怕的是两侧山路上的狙击手。

任务:

(1)到达集合地点

(2)保护装有无线电的吉普车

任务准备:

狙击枪(子弹充足)、定时炸弹(1 颗以上)。

作战流程:

沿着山谷向前,注意山腰上的狙击手和山谷转弯处的敌人守卫,可先让装备狙击枪的队员从路的两侧上山腰的小路,沿小路先行处理所有阻碍前进的敌人(特别注意要靠里走,不然你开枪的后坐力会将你震下山崖,并且要小心山下碉堡中的机枪手和山崖两侧的狙击手)。在行进中将发现一节坠毁的车厢拦住了去路,用定时炸弹将其炸毁。快要到达终点时有敌人的防守阵地,火力强大,

用狙击手逐一消灭。把吉普车和所有队员带到路的尽头即可。

(c) 第三关　堕落之神

希腊:1946 年 5 月 24 日 10:00

背景:

神秘的神庙隐藏着一个又一个神奇,或许有通往敌人秘密堡垒的入口。

任务:

(1)找到通往敌人基地的秘密入口。

(2)把所有队员带到入口

任务准备:

反坦克榴弹(Bazooka)(1 颗以上)、狙击枪、手雷。

作战流程:

先将山顶的敌人击毙,此时会有许多敌军闻声而来,消灭后沿小溪来到神庙阶梯(注意山顶敌人),沿小路走将会遭到敌人包括T—34 坦克与机枪阵地在内的顽强狙击。阶梯上有敌军守卫,开枪后又会有许多敌军从山上蜂拥而至,消灭后沿阶梯上山清理在神庙外的所有敌人。

完成后进入左边的神庙,消灭左侧门后的敌军守卫,将会看到一个向下的入口,先别急着进入(内有敌人为你准备的炸弹),用手雷投入即可清除(包括躲在一边的守卫)。所有队员进入地下通道即可过关(如果你愿意可用装备反坦克榴弹的队员去炸毁 T—34 坦克过把瘾,但要小心敌人的蜂拥而至)。

(d) 第四关　巢穴

希腊:1946 年 5 月 24 日

背景:

我们正站在搜寻已久的敌人秘密基地的前方,里面的某个地方躲藏着敌人头目。

任务:

(1)杀死 Kostakipulos

(2)摧毁基地中的飞机

(3)消灭所有的抵抗力量

任务准备：

手雷、定时炸弹(2 颗以上)。

作战流程：

走出山洞迅速将右侧断桥上的敌人击毙，此时吊桥对面会有敌人，消灭后穿过吊桥进入基地。小心谨慎地扫荡每一间房间，注意躲在死角的敌人和来回巡逻的卫兵(你可用平抛手雷和在房间外射击屋内油桶来对付躲在死角的敌人)。别从两架并排的电梯井中下楼，楼下有大批敌人守卫，可从楼梯直接下到机库隔壁。机库内有许多敌人，小心对付，然后用定时炸弹炸毁水上飞机。

在这层楼的西南角有一扇打不开的铁门，里面就是你苦苦追踪的人，用定时炸弹炸开铁门，冲进去将其击毙。继续搜每一间房间，直到消灭最后一个敌人。

在游戏中使用热键可大大增强生存机会(使用"F5"可以迅速换枪，"F6"可以迅速换投掷武器)，武器弹药用完时可以选择到该武器，按住回车键直至图标出现变化，松开回车键即可。当敌人躲在障碍物后时，可用"－"、"＝"、"\"来切换视角搜寻敌人。

在行动时还可用地图模式(空格键进入地图模式)安排其他队员的行动。潜行时按住"Alt"加方向键可以从背后以匕首杀死敌人，用"Shift"、"Alt"键加"Ctrl"键(或者是鼠标左键)可平抛手雷或手榴弹(用于对付房间内的敌人)。

英雄无敌Ⅲ

末日之刃是《英雄无敌Ⅲ》中最主要的一个战役。在这个战役中,集合了众多新的英雄和兵种,其中凯瑟琳女王、罗兰得国王和Gelu(埃拉西亚森林的勇士)都将登场亮相,他们要一起来对抗来自 Eeofol 的邪恶势力,并要找到传说中的末日之刃,否则埃拉西亚就要重新陷入水深火热之中。

1. Catherine's Charge

初始选择:30 名枪手、20 名弓箭手、8 只狮鹫

凯瑟琳的冲锋:

此关任务就是消灭所有的敌人,凯瑟琳的等级最高可以升级到 18 级。凯瑟琳具有四项基础技能:外交、领导、后勤和箭术;初始等级为 12 级,重要的是要让凯瑟琳学到其余 4 项有用的技能。笔者觉得空余的 4 项技能最好有智慧、土系魔法和空气魔法,尤其是智慧和土系魔法,凯瑟琳若能学会回城术,此关战斗将变的很容易。

此关一开始你就拥有 3 座城池,其中一个已经是首都了,而且 3 个城堡已经都建造得差不多了,而且开始给的兵力很强大,所以游戏的难度不是很大。本关地图的布局为:左边是你的 3 座城堡,在右边是敌人的 3 座地狱城堡,中央附近有 2 座人类城堡,上下还各有 1 个元素城堡。

其中元素城堡很多建筑不能建造,但魔法学院是可以建造的,要学元素魔法技能可以去那里学习。

本关的打法感觉也没什么可多说的,如果开始主城的 4 级魔法公会中有很好的魔法,那么战斗会变得容易一些,笔者打时是复活术和入城术,靠这 2 个魔法和初期的兵力就一路将敌人干掉了,但是如果没有入城术,战斗时间会持续长一些,因为敌人的实力也很强。最后说一下,最好让凯瑟琳女王把所有能拜访的地方都去一趟,这样以后关卡战斗会容易一些,当然如果你要抢时间就另当别论。

2. Shadows of the Forest

初始选择:20 个神箭手、15 个高级精灵、10 个神枪手

森林的阴影:

本关出场的英雄是埃拉西亚森林的勇士 Gelu,Gelu 在这关最高可以达到 12 级。在这里提醒大家一定要利用 Gelu 的特殊能力,因为他可以把弓箭手和精灵升级为神枪手,别看神枪手只有 15 点 HP,可这支部队的攻击力和伤害力都很高,而且他们的远程伤害不受距离和障碍物的影响,所以在战斗中你会发现这是一支很厉害的部队。

女巫城堡的高级精灵也很厉害,所以笔者建议大家只把弓箭手升级就可以了,因为升级神枪手的花费也很高。本关你不用担心兵源的问题,因为在地图上面的大陆上到处可以见到弓箭手和精灵的招募地。本关的战术也比较简单,我派了一个英雄守住开始的主城,剩下就是让 Gelu 把整个地图都转一圈就可以了,由于神枪手的威力很大,所以一般敌人是无法与 Gelu 抵抗的。

本关地形分布为,在地图左上方有一个元素城堡和一个女巫城堡,余下就是敌人的 4 个地狱城堡了,应该说战斗还是有一点难

度的，关键要能守卫住开始的主城，这样可以抑制敌人的活动。

3. Seeking Armageddon

初始选择：望远镜、极速项链（速度+1）、骑士手套（增加移动力）

寻找末日：

本关出场的英雄是邪恶的 Xeron，他是 Eeofol 势力的英雄，他出场时的等级为 4，技能为领导和战术。由于他属于狂魔类的英雄，所以很容易学会后勤技能，最好让他开始就有后勤技能，Xeron 开始还拥有一件宝物——战争手铐，是个不错的宝物，Xeron 本关可以升到 12 级。

本关开始给你的兵力一般，由于是要对付元素城堡，所以在野外对付的也全是元素城堡的部队，把兵力集结后很容易消灭他们。另外要注意的是你的 3 个地狱城堡都已经修建好了传送门，合理地利用传送门会给你带来很大方便。

敌人的情况是这样的，他们共有 4 座城堡，分布在地图的左上方一带。这一关的防守应该不会太难，所以等兵力强大了再发动进攻就可以一举击败敌人。本关的任务是要你找到 3 件宝物：攻击加 6 的地狱火剑、防御加 6 的诅咒之盾和法力加 5 的硫磺护甲。因为这 3 件宝物都有哨塔守护，所以敌人是无法得到的，只能你去拿就是了。

4. Maker of Sorrow

初始选择：5 个地魔王、军团之腰、升级的狗舍

悲伤的制造者：

在这一关 Xeron 将继续登场，他的任务就是要得到末日之刃

这把传说中的宝剑，上一关得到的3件上好宝物仍留在他身上，所以说一开始就有了一个这么厉害的英雄，以后的战斗会很容易。

本关我方有4座城堡，且都已经把传送门建造好了，所以要做的准备工作也少了很多，让Xeron把熔岩地区能拜访的地方都去一遍就可以开始进攻了，敌人共有6座城堡，中间地区3个，在左边河流那里有3个，都是元素城堡，应该说没有什么力量能阻挡Xeron的进攻。注意：在中央地带有一座飞龙城堡，打下了会有很多宝物，不要错过了。

本关的任务是要得到末日之刃，先将敌人消灭后，进入地图中间的地下门，这里会有很多岔路，先向下走，看见另一个岔路就向上走，你会发现一个紫色帐篷和一个敌人，打败他后可以拜访先知，会得到永久之球(对驱散魔法免疫)。按原路返回向下走，你会见到有一群凤凰挡路，杀过去后又会见到一个先知，把地狱火剑、诅咒之盾、硫磺护甲和永久之球给他后就会得到具有巨大威力的末日之刃。

5. Return of the King

初始选择：5个狂热者、军团之颈、升级的寺庙

国王的回归：

从这关开始又回到了正义方的路线，我们终于可以见到罗兰得国王了，此外还有一个新的英雄——Kendal将军。注意罗兰得国王的技能，经常会出现航海、治疗这类无用的技能，最好多读几次档，让他能有智慧、后勤这样的技能。至于Kendal将军，也就无所谓了，反正他不会出现在以后的战役中。

本关大陆被大海分为2段，敌人都在右边的大陆上，有5座城堡，海上还有一个城堡，敌人的进攻会比较快，一定要随时做好准备，敌人的进攻点有3个：从海上、从上方的要塞和从我方大陆左

边的传送门。其实本关一开始给的兵力已经很强了，要对付敌人并不难，但要注意不要被敌人打个措手不及，最好能让罗兰得国王尽快学会入城术。一般抵挡住敌人一二次进攻后，敌人的实力就会减弱不少，让 Kendal 将军守住本方领土，罗兰得国王带领部队进攻敌人就可以了。本关地图并不大，中型且无地下区域，所以感觉打起来要比其他关快不少 。

6. A Blade in the Back

初始选择：无尽黄金麻袋（每天增加 1000 金）、升级的妖树林、天使羽毛之箭（增加 15%的弓箭技能）

身后之剑：

Gelu 第二次出现在战场，这次他深入到了 Eeofol 的腹地，在凯瑟琳女王和 Xeron 对峙时从背后向敌人发起了进攻。这次 Gelu 比第一次露面时强了许多，尤其是他带领神枪手时威力相当厉害，在本关还可以得到一把金弓，之后再带上元素城堡的远程兵种，几乎敌人没靠近就都被消灭了。

本关我方有一个女巫城堡和 2 个元素城堡，敌人有 4 座地狱城堡，从地形上来看非常适合防守。这关的主要任务就是要着重培养 Gelu，一定要让他具有后勤、土系、智慧这几样技能。入城、爆炸、复活这几样法术最好也要学会。在 Gelu 出场时旁边就有一个女巫小屋，多读几遍档就可以学到想要学的技能。其他感觉上就没什么可多说的了，就是慢慢消灭敌人，具体战术我也不多写了，因为感觉没什么太大难度，我用 Gelu 在上次出场时就学到了复活法术和入城法术，所以很容易就干掉敌人了。

7. To Kill A Hero

初始选择：5只火鸟，时空之门法术，正义之剑（所有指数增加5点）

杀死英雄：

本关罗兰得国王、凯瑟琳女王和Gelu三人共同出场，感觉真是很好，有这3个超强英雄，何愁敌人不灭呢？不过本关最后要对付的敌人是Xeron，在那2关也被我培养的非常厉害，而且还有末日之刃这把神剑。

由于Gelu是我一手培养起来的，而且技能和法术也是比那2个王室成员好，所以本关我也让Gelu打头阵。本关敌人有5座城堡，而且离我方也很近，所以很快就会交战。一开始笔者就认为应该马上进攻，除了中间敌人那个主城外都要尽快打下来。这关有一个需要注意的地方，就是在地图左上和右下角分别有很多上好宝物，像什么泰坦之剑、哨兵之盾、圣徒之鞋等，最重要的还是那个不能使用任何魔法的抑制之球，拿到了敌人的末日之刃就没什么用处了。

最后集合兵力去和Xeron决战就可以了，记着把抑制之球装上。再告诉大家一个好消息，就是本关得到的宝物均可以带到下一关。

8. Oblivion's Edge

初始选择：10只凤凰、75个神枪手、25个魔法元素人

湮没的刀刃：

只要攻打下地图中央的城堡，你就大功告成了。但是在中央城堡前有一个魔法要塞，在此作战不能使用魔法。记住本关是有时间限制的，要在60天内攻下敌人的主城。

本关一开始有一个很快的打法，因为当时我会时空之门，我几下就飞到了敌人主城前，发现Xeron也在城堡前，但他没什么部

队，此时攻击他可以轻松消灭他，这样的话敌人就失去了主将，战斗难度就降低了很多。接下来就是把6个元素城堡里的兵集结好，准备直接攻打敌人主城。

在第2天就可以用6个城堡打下了敌人的魔法要塞，虽然说在魔法要塞中敌人有很多的兵，但我的Gelu的攻防分别为43和51，所以敌人的攻击对我来说造成不了太大的伤害，25个大恶魔一下也只能干掉我一只凤凰，加之Gelu有布阵技能，我把远程部队都放到了敌人打不到的位置，有200多神枪手在那里，敌人顿时就被我消灭干净了。

接着再接再厉，马上有打下了敌人的主城，游戏就结束了，令人期待的大决战2天就被搞定了，还有辛辛苦苦到手的末日之刃还没怎么用呢。

雷曼Ⅱ

雷曼和他的朋友们一直过着快乐的生活，直到有一天，一群野蛮的 宇宙海盗来到了他们的星球，将他们都抓了起来。海盗们还把这个星球的能源之心打碎成一千片，分散在世界各地，使得这个星球上所有的生物都变得虚弱了。看来拯救这个星球的重担就搭在雷曼的肩上了。

雷曼与格罗伯克斯(Globox)在牢房中重逢后，就可以从他那里得到银色光球，拥有了发射子弹的力量，方法是按空格键(SAPCE)。用子弹将牢房中的通风口打开后，顺着通风管道一路下滑。吃满五个红色光球后就可以将生命值补满。不过由于那个鲁莽的格罗伯格斯，两人错上飞船而失散了。

第一关：阳光森林(THE WOODS OF LIGHT)

现在只能够靠雷曼一个人冒险了。过河后来到一块木板前，墨菲(Murfy)会出现并且告诉你关于如何获得帮助的提示。告别他后沿着河道来到尽头。打碎第一个牢笼后可以救出第一个黄色光球。打碎一定个数的笼子可以增加雷曼体力的上限值，而收集足够个数的黄色光球是可以进入隐藏的奖励版的，所以在以后的游戏中尽量不要错过。地上的栅栏打开后，跳入其中继续向前，躲开蚊子后沿着岩石向上跳，可以吃到第二、第三个黄色光球。走到河道尽头，在瀑布后面可以吃到第四个黄色光球。这时雷曼要设法来到

河道左岸的高处，一个助跑滑翔加上攀爬可以来到河道的右岸。在这里雷曼会遇到格罗伯格斯的三个孩子，答应一定会救出他们的爸爸后，雷曼继续向山洞里面进发。从两道悬崖之间的夹缝中连续按跳跃键一路攀爬而上，打碎第二个牢笼之后就可以救出四个自称是国王的家伙(King of Teensies)，不过当雷曼问他们是否知道丽(Ly)的下落时却又相互推诿起来。总算有一个家伙告诉了雷曼事情的真相，并且利用五个黄色光球的能量制造了一个时空漩涡。雷曼便义无反顾的跳了下去……

第二关：仙女的草地(THE FAIRY GLADE)

雷曼来到了一个四面环山的小池塘，跳下水游泳时按住"Z"键可以下潜，按住A键可以上升，顺着水流方向游去会发现有一条水下秘密通道，里面有一个笼子，关着一个大的黄色光球，吃掉它相当于五个小黄色光球。要注意雷曼的氧气值，不够时可以吃几个蓝色光球补充。

回到小池塘中心小岛，借助蘑菇弹跳抓住大树干下的常青藤向左边爬去，按跳跃键落下地跑过山洞吃掉一个绿色光球，若雷曼在后面的行程中失败，可以在此处重生。雷曼来到另一处池塘，这里的水中栖息着恐怖的食人鱼，绝对不要落水，一条大食人鱼甚至连连跃出水面向雷曼扑来，用子弹结果它后雷曼从荷叶上跳到对岸，沿着一连串的平台来到了刚才那根大树干的上面。用子弹打开开关，发现左下方有一个栅栏门打开了。别急着跳下去，先沿着大树干一直走，越过小溪后在大树干的尽头可发现一个笼子。现在就可以进刚才打开的门了，沿着通道一直跑到底是一个大湖泊，一个奇怪的大机器正不断的朝湖中排放致命的污水，这显然又是海盗们的杰作了。

沿着左边一直跑进这个大家伙内部，远远看见对面岸上漂浮

着一只木桶。利用跳跃飞行落在桶上，顺着水流漂回大机器旁，沿途可吃到一个黄色光球和两个红色光球。在木桶沉没之前跳上岸，再次来到大机器里，这一次要一直向上跑，到达大机器顶部通过一高一低两个运动的活塞跳进了一个山洞。

没想到山洞里竟然别有洞天，打死令人恶心的黑色毛虫后，沿着参天大树上的常青藤爬到顶部，从洞口跳出滑下小溪，来到一个开阔的湖泊地带。左边似乎有什么东西，但现在别去管它，顺着右边山壁上的常青藤一直向左爬到底，注意躲避食人鱼的攻击，并尽可能收集黄色光球。最终来到一个山洞前，毫不犹豫冲进去。

雷曼来到一片很大的空地上，不巧被对面岗楼上放哨的海盗看个正着。它仗着高度优势疯狂地朝雷曼投掷火药桶，好汉不吃眼前亏，雷曼顺着左边的山洞跑进去躲开了攻击。打死跳出水面的食人鱼后，跳上荷叶吃掉黄色光球。顺着右边山壁上的两道绳梯爬到顶，在途中可吃到多个补充体力的红色光球。跳过顶部的木桥，打掉一个笼子，吃到一个大的黄色光球。旁边屋子里还有一个笼子，可惜现在没有路无法过去，看来问题还是出在刚才的海盗那儿。按原路返回，引诱海盗将火药桶扔到场地中央的盖子上，炸开一个封闭的通道。跳下去后，吃到绿色光球，从漂浮在绿色毒液上的木箱上跳过去。沿着蜘蛛网向上爬，好家伙，头顶竟然有两个机关不断朝下扔火药桶。躲开攻击爬到顶后，用子弹打开一扇贴着十字橡皮膏的门，来到了海盗基地的内部。右边的通道被门封锁着，只有先走左边了。吃掉绿色光球后，遭遇了一个蓝色海盗。利用按住CTRL 键进行平移的方法，雷曼轻易击败了它。左边有一扇钉着十字铁的门，雷曼的子弹无法打开，只能先往前走了。

一进前方的屋子就听到海盗的呼噜声，轻轻的走到屋角扛起火药桶，回去炸开无法打开的门，里面正是前面可望而不可及的笼子，打掉它吃到一个大黄色光球。再到刚才发现海盗的屋子，干掉它后顺着左边的梯子爬上去，抓住天花板上的网，吃掉屋顶上的黄

色光球后，从旁边的洞口跳到隔壁的房间，躲开在地上来回移动的蓝色激光打开开关，从上方打开的门中跳出。跳过通道中的蓝色激光，打死打瞌睡的海盗，打开它身边的开关，可以看到楼下挡路的蓝色激光门开启了。雷曼越过栏杆跳到一楼，从门里跑了进去。

跳过走廊里的蓝色激光，一直跑到一处断桥前，从断桥前跳下，惊喜的发现丽就在场地的中间，不过她被一个电场给困住了。雷曼跑进身后的洞穴中，发现了一个巨大的反应炉，正是它产生的电力夺去了丽的自由。雷曼扛起火药桶向它走去，要对付向你飞来的炸弹，只须按跳跃键将桶朝上扔起，乘机发射子弹打掉炸弹，桶落下时雷曼会自动接住。反应炉上有三个铁十字封印，只须往返三次用火药桶将它们都炸掉，反应炉就会爆炸。电场消去，丽终于获救了。她告诉雷曼要想打败海盗，就必须借助传说中四个神秘面具的力量，它们被封印在各自的神殿里。丽还给了雷曼一个银色光球，使他拥有了利用紫色光环荡秋千的能力，然后就离开了。雷曼从洞口旁的绳网爬到断桥，跳起来对准紫色光环发射子弹，利用产生出的蓝色光线就可以荡到对面。从两根铁管中的夹缝撑上去后，继续向前。

顺着铁管向前跑，来到一个深不见底的山谷前。利用飞行能力缓缓下降，尽量收集空中的黄色光球，小心躲避有毒的污水，在一根横着的铁管上雷曼干掉了一个愚蠢的海盗，他背后的笼子里有三个黄色光球。终于到达了谷底的木板上，顺着通道跑到一个刮着龙卷风的地方。只要在龙卷风中保持飞行状态就可以慢慢的上升，在途中不要漏掉黄色光球。最高处有一个紫色光环，利用它可以到达山顶的小屋。打开笼子救出小国王，它为雷曼打开了一个时空漩涡，雷曼一靠近就被卷了进去。

第三关：醒来的沼泽（THE MARSHES OF AWAKENING）

雷曼来到一片漆黑的沼泽前,从荷叶上跳到左边大树伸出的一条树根上,沿着它来到了一个阴森恐怖的洞里,打掉几只眼球怪和从地里升起的僵尸鸡后被一个独眼的怪家伙拦住去路。它要求雷曼说出这个地方的名字,否则不予放行。雷曼只好离开,还好吃到了一个黄色光球,不至于空手而归。回到开始的地方,顺着荷叶跳到右边绳网上向左爬。越过绳网落在对面的木排上,吃掉绿色光球。

打碎大笼子,救出好友山姆(SAM)。它告诉雷曼格,罗伯克斯被海盗抓走了,要穿过沼泽救它。只要向它发子弹就可以产生黄色光线拉住雷曼在水面上滑行,按跳跃键可跳起,按"CTRL"键可加速滑行。跳起吃掉红色光球后躲过镰刀攻击,进入一建筑物底部,右边墙上有一个大的黄色光球,吃掉它还可以撞开一个紧贴着它的开关,前方就会有数个黄色光球出现。

小心躲过三只僵尸鸡,加速甩掉贪婪的食人鱼,撞开水面上的笼子可以得到黄色光球,最后不要忘记收集水面上三个大的黄色光球。

山姆拉着雷曼滑出山洞,绕过几根木桩,注意如果黄色光线碰到木桩会变细,直到消失。雷曼利用跳板跳上了左边山壁上的木排,吃到两个黄色光球,这时如果光线断了只要再向山姆发射子弹即可。继续向前,跳过炸弹吃到大的黄色光球,再次加速甩掉贪婪的食人鱼,躲过海盗的子弹,吃掉黄色光球,来到沼泽对岸。雷曼与山姆道别后听到呼救声,于是打碎笼子救出小国王,跳进了时空漩涡里。

第四关:河口(THE BAYOU)

在海盗的母舰里,海盗头子(RAZOR BEARD)对部下的表现极为不满,决定派出战舰阻止雷曼得到面具。得意的它张嘴吃掉了

一个黄色光球，这个星球上只剩下 999 个黄色光球了！雷曼跑到一条小河流的源头，只见一艘巨大的空中战舰在前方上空盘旋。若往左边走可发现丽漂浮在几块石碑中央，只要你吃到的黄色光球个数足够，就可以进入“生命之旅”(THE WALK OF LIFE)的奖励版。在这版中玩家要和丽赛跑，沿途还可以收集黄色光球，只要在规定时间内跑到终点，就可以回复全部体力。若笔直朝前走，就要面对海盗战舰的炮弹了。跳上木桶顺流而下，打掉迎面而来的炸弹，木桶停下来后要立刻跳上岸。

吃掉绿色光球后跳上左边的树根，打掉一个笼子，跳回来，上第二个木桶继续漂流到对岸。爬上绳梯吃掉绿色光球，打开右方墙壁上的开关，正前方的一块木排倒下。跳上去迅速跑过摇摇欲坠的木板桥来到一个山洞中，打死海盗解放了笼子中的紫色光环，利用它荡到了河流中央的木桶上。击退四周出现的僵尸鸡，在木桶落下瀑布之前，跳到前方横着的树干上吃掉光球，然后再跳回已落到瀑布脚下的木桶上。打掉笼子跳上木排，来到一个平台上。借助紫色光环荡到左边山洞，里面有一个笼子。雷曼再荡回到右边的木桥上，躲过战舰的炮弹顺利前进。

顺着树干向前走，收拾掉挡路的食人鱼，吃掉三个黄色光球后左拐。解决掉海盗，打开右下方的开关，铁网状的伸缩道路会向前延伸，跑过它来到峭壁边的小道上。这儿有许多扔桶的机关，要小心躲避。高处有一红色光球须跳到桶上方可吃到。继续向前，跳过一系列的沟和连环扔桶机关，来到一个人脸型的大树洞前，打开隐藏在左边土坡后的开关，铁网道路伸了出去。雷曼靠紫色光环荡到树洞里，突然冲出了一个大猩猩般的海盗。看它那皮糙肉厚的样子，子弹对它是不起作用的。机智的雷曼将它引到悬崖边，向外一跳再飞行回来，而笨重的海盗就没这么走运了，徒劳的挣扎后摔下了深渊。打开按钮开关，蓝色激光门打开了。躲过镰刀阵和滚桶阵来到悬崖边的平台上，从悬崖边绳梯处跳下可找到一个隐藏的笼

子。借助绷床打开右侧崖壁上的笼子，救出小国王，跳到山顶的屋子内过关。

第五关：冰与水的神殿（THE SANCTUARY OF WATER AND ICE）

雷曼一踏上海滨沙滩就遭遇了一个会钻地的蓝色海盗，击败它后沿山壁爬到山顶，进入一个溶洞。先潜入水底通道，吃到一个大的黄色光球，游到通道尽头跳出水面有一个笼子。原路返回，顺着墙上的绳梯爬了上去吃掉一个绿色光球后，再次来到海边，干掉一个红色海盗，雷曼发现有一扇神秘的大门紧紧地闭着，左右各有一个用铁十字封住的门。借助右边屋子旁走廊上的火药桶分别炸开后，左边屋子中发现一个银球，右边是一个金球。将它们分别扔到大门两旁同色的三角座上，大门就会打开。进入大厅后，吃掉所有黄色光球，跑进了一个时空之门。

雷曼被传送到了美丽的冰与水的神殿，一路滑行终于来到了神殿的守护者亚克塞尔（AXEL）面前。雷曼不断地躲过亚克塞尔发出的冰块，沿着紫色光环向后荡去，打落尽头处的巨大冰柱，正好扎在亚克塞尔头上。亚克塞尔化作一个紫色光环，通过它雷曼终于进入了神殿的最深处，取得了第一个面具。

一股神秘的力量将雷曼带到了这个星球的大魔法师波罗克斯（POLOKUS）面前，他的意识告诉雷曼只有找齐四个面具才能唤醒他与海盗作战。

第六关：巨石之山（THE MENHIR HILLS）

一开始墨菲就出现并告诉雷曼要通过荆棘地必须借助一种长有两条腿的炮弹才行。雷曼先在一块大石头背后发现了一个开关，

用它打开了地上的一个栅栏门。跳进去有一个笼子，打掉后可吃到大的黄色光球。顺着蜘蛛网爬回地面，一个炮弹对着雷曼就冲了过来。不停的和它兜圈子，最终它会累得停下来喘气，乘机骑上它跑过荆棘地。对准右边的铁十字门后，雷曼跳下炮弹，它仍会向前跑把门撞开，里面有一个笼子。走进屋子，打死或躲过两个睡觉的海盗，左侧的门会打开，里面也有一个笼子。然后雷曼就从屋子后的洞跳了下去。

雷曼先要吃掉大树背后的黄色光球，然后连续两个蘑菇弹跳再接一个秋千荡到高处的阳台上。打掉隐藏在对面小阁楼里的笼子，回到空地，骑上炮弹展开了惊心动魄的旅程。在通道中要注意躲开突然伸出的荆棘条，多吃黄色光球，在桥上若走左边支路要按空格键(SPACE)加速冲过断桥，最终雷曼来到了海盗的一处基地前。铁十字门可用炮弹或火药桶炸开。雷曼扛起火药桶走进建筑底部的秘密通道，在火把处点火可以抱着桶飞过深沟，再按空格键松开桶。尽头小屋屋顶挂着一个笼子，用火药桶向上扔炸开它。点着火药桶再飞回来，顺着上坡来到屋外走廊。打死蓝色海盗到走廊尽头打开开关，雷曼进入了要塞内部。

要塞内部一片狼籍，到处都是海盗的残骸，在屋子的一角，雷曼发现好友克拉克(CLARK)奄奄一息地坐着。经过交谈，雷曼得知克拉克被迫服下了一种毒药，失去了力量，只有去沼泽入口旁一个叫做“噩梦之穴”(THE CAVE OF BAD DREAMS)的地方找到生命之药才能救他。“噩梦之穴”不就是那个独眼怪家伙守着的地方么？想到这点，雷曼迫不及待地从旁边的小门冲了出去。

第七关：噩梦之穴(THE CAVE OF BAD DREAMS)

雷曼回到醒来的沼泽，跳上左边的树根一直跑进去，又见到那个独眼怪，这次它同意放行，施魔法将雷曼带入了诡异的噩梦世

界。跑过长长的龙骨，一个秋千荡到对面平台上。吃掉绿色光球后，连续踏过四个漂浮的骷髅头，抓住对面山壁上的白骨向左边爬去。再跳过几个漂浮的骷髅头，来到一处安全的地方。用子弹将骷髅爪打缩回去吧，被它抓住可就完了。跳起荡到一根巨大石柱的白骨上向上爬，动作要快，在它沉到底之前跳到下一根石柱上。连续跳过三根石柱后总算脚踩实地了。打掉骷髅爪来到两块活动岩石前，乘它们靠近得只剩一条缝时，雷曼果断的从中间撑了上去。远远望见下方空地上有一个金色三角座，旁边还有两个小独眼怪守着。

不管三七二十一跳下去，打死它们出现一个金球，把它扔到三角座上，三角座就会浮起露出一个洞穴。跳下去吃掉大黄色光球，来到一个独眼雕像前。从左右两旁的金银三角座来判断，雷曼又要去找球了。跳上雕像左边的平台，前方有两条路。先走左边，连续跳过骷髅头和旋转石板，最终找到银球。扛起它对准来时的平台扔，若不小心扔到悬崖下，球会在最近的一个静止平台上出现。雷曼扛着银球来到雕像前，把它扔到银色三角座上后又向右边的路出发。在右边路上利用紫色光环和会动的骷髅平台不断前进，从两块活动岩石中跳过，经过多个小平台，拿到了金球。把它扔到前方平台上发现离岔道口已经不远了，最终雷曼将它扔在金色三角座上，雕像的嘴张开了。跑进去打掉绿色水晶，地上露出一个洞，雷曼毫不犹豫地跳了下去。

在黑洞里没向前走几步，独眼怪就从地里钻出，张开雪盆大口向雷曼扑了过去。雷曼在滑行在要不断发射子弹打碎挡路的绿色水晶，跳过深沟前进，动作稍慢就会成为独眼怪的腹中餐。滑到尽头，终于要和独眼怪正面交锋了。躲开独眼怪吐出的火焰，用子弹将它发出的骷髅头打定在空中，跳上去后再将下一个骷髅头打定住，如此就可以不断前进，别忘了吃黄色光球。最终独眼怪会钻地逃走，雷曼得以进入它的藏宝洞穴。

没有人能数得清这儿有多少财宝，到处都闪烁着金子的光芒。

就在雷曼吃惊的时候，独眼怪出现了，它说雷曼已经击败了它，财宝都归雷曼所有。这时雷曼有两个选择：要财宝(I WANT THE TREASURE)和不要财宝(NO TREASURE FOR ME)。若选择要财宝，则可以看到发福的雷曼躺在一个堆满金币的小岛上，游戏会结束！若选择不要财宝，独眼怪就会把雷曼送回现实世界，并把生命之药送给他。雷曼带着药跑回醒来的沼泽入口处，对着漩涡跳了进去。

第八关：再回巨石之山(THE MENHIR HILLS)

顺着第六关走过的道路，雷曼成功地来到了要塞。将生命之药给克拉克服下，他立刻精神百倍地撞开了一堵墙。雷曼从他撞开的地方跑了进去，跳上木箱并利用数个紫色光环荡到最高处的小阁楼里打碎了一个笼子。回到楼下再次利用紫色光环跳到栅栏门左上方的走廊上，从前面的小洞跳下来到了栅栏门的背面，射中开关后栅栏门打开了。雷曼带着克拉克走出来，克拉克又为雷曼撞开了左边的一堵墙。这个房间正中有一地道，对于庞大的克拉克来说实在太小了，于是雷曼便一个人跑了进去。

雷曼从阳台跳下，先跳上树桩，利用紫色光环荡到了对面山壁的蘑菇上，打碎一个笼子，再跑到炮弹背后的山洞里顺着常青藤爬上去，可以找到另一个笼子。骑着炮弹冲上山，躲过从地下伸出和突然倒下的巨石，晃过最后几块巨石，来到悬崖边勇敢地一跳，正好落入了崖下的漩涡中。

第九关：天篷(THE CANOPY)

雷曼发觉自己身处一棵巨树内部，到处都是蜘蛛网。没往前走几步，背后竟然落下一只大蜘蛛！它气势汹汹地逼了过来，这时或

逃或打都可以。雷曼顺着洞口右边的蜘蛛网一直爬过去，尽头是另一个洞口。洞口下方有一个笼子，可以飞下去打掉它，再抓着蜘蛛网爬上来。进洞后又打掉一个笼子，一个跳跃飞行抓住对面的网，爬上去后跳入地上的洞中。

雷曼落到高大树林中，面前有两座独木桥。先走左边的，打死突然从地里钻出的海盗后，看见海盗告示牌上写着"这里关押着国家公敌 2 号，他召唤的雨水能让忠实的机器士兵生锈"。再往前一看，对面树洞里关着的正是格罗伯克斯。雷曼站在木排前段跳起来用子弹打开开关，救出格罗伯克斯。然后回到开头地点，走过右边独木桥，发现格罗伯克斯已经在等着了。

只要靠近红色激光门，格罗伯克斯就会召唤出雨将它破坏。向前跳下，来到大平台上。吃掉绿色光球，不要漏掉右边大蘑菇后隐藏的黄色光球。走近绿色的花蕾，格罗伯克斯会召唤雨水使它开花。跳上美丽的花瓣飘过深渊，对准大柱子背后的补丁发射子弹打断它，柱子倒下后形成一座独木桥，格罗伯克斯小心翼翼地走了过来。利用格罗伯克斯的雨水浇熄拦路的大火，来到一个洞中。一个海盗突然出现，胆小的格罗伯克斯吓得立刻躲到一边瑟瑟发抖，当雷曼打倒海盗后他立刻又神气起来，并给了雷曼一个银色光球，从此雷曼就拥有了按住空格键蓄力以发出强力子弹的能力。

一跑出山洞就发现一艘战舰在空中盘旋，格罗伯克斯一看到战舰上的海盗旗，自然又脚底抹油开溜了。雷曼要一直躲避战舰的炮弹，过一会战舰就会撞毁，收拾掉对面悬崖上跳来跳去的海盗后，带着格罗伯克斯来到红色激光门前。等格罗伯克斯摧毁掉激光门，雷曼跑进通道里打死一个海盗，来到一个院子里。院子的大门口有海盗的探照灯，雷曼一走近就会被发现，大门就会关闭。先爬到箱子顶部，荡过紫色光环可打掉一个笼子。院子中央有一丛深红色的草，用格罗伯克斯的雨水使它长大，雷曼就可以藏身其中骗过海盗的探照灯进入大门。打碎笼子救出小国王，它帮雷曼产生了一

个时空漩涡，但格罗伯克斯说他放心不下他的妻子，不和雷曼一起去了。

第十关：海湾（WHALE BAY）

这一关要先跳到一个透明的大水缸里，顺着地下水道游到另一个透明的大水缸里。跳出水面打开开关，蓝色激光门打开了。利用狭窄通道中子弹的反弹干掉木桶怪，来到一条山涧上。爬在绳网下吃掉红色光球，小心食人鱼的攻击，再爬到右边绳网下吃掉黄色光球，最后从右边绳网上面跑到了沙滩上。远距离干掉对面建筑上的海盗后，雷曼从绳网爬上这座建筑，跳到对面矮房子的顶上，转过身来打开刚才建筑外侧墙壁上的开关，远处的蓝激光门应声而开。进门连跳过滚桶阵，到了一块很大的空地前，有个蓝色海盗正睡得起劲呢。这个海盗实力强劲，要小心它的钩子，如果事先从旁边洞中扛一个火药桶偷袭它一下，战斗会轻松很多。打死它后，用火药桶炸开有铁十字封印的门，打碎一个笼子，救出一个紫色光环。跳到棕榈树上可以荡到二楼的走道。

来到海滩游下水，雷曼发现好友鲸被关在水下的激光门里。从激光门左侧岩石的裂缝游进去，跳出水面来到一个大房间里。往右边走就来到鲸上方的屋子里，打开开关救出鲸往回走，骑上炮弹加速冲过左边道路，用炮弹炸开有铁十字封印的门可找到一个笼子。回到海里，鲸会领着雷曼向海底深处游去。这里雷曼要不断的吃鲸吐出的蓝色气泡来增加氧气值。

雷曼跟着鲸游到了美丽的海底世界，这时突然出现了两条可恶的大嘴鱼，他们会和雷曼争抢鲸吐出的蓝色气泡，要注意氧气值。最终游到了一艘沉船前，顺着沉船内部游出水面，来到一个群山环绕的地方。跳到倾斜的甲板上，顺着绳网爬到了桅杆顶部的了望台里，发现一个笼子。利用桅杆顶上的紫色光环吃掉红色光球，

再跳上旁边山壁的小道，顺着溪流往下滑，吃掉黄色光球，向下飞行到隐藏在瀑布后的洞穴里。把愚蠢的大猩猩海盗骗下水，打碎笼子救出小国王。从洞口旁的绳网往上爬，进入小国王生成的漩涡里。

第十一关：石与火的神殿(THE SANCTUARY OF STONE AND FIRE)

越下峡谷，飞到石桥上，再跳到左边的平台上打死海盗。利用地上的绳网弹到锅炉旁的走道上，先不要管绳网下的笼子，打开锅炉上的补丁救出紫色光环。荡到对面的小平台上吃掉黄色光球，转身把锅炉上的另一个补丁打掉，救出第二个紫色光环。借助这两个紫色光环荡回锅炉最高处吃掉黄色光球，并得到使雷曼子弹攻击力上升的金拳套，要好好利用。继续向前吃掉绿色光球，打死突然从地下钻出的海盗，远处有一洞口暂时无法进入，跳过一连串的平台，来到一棵长着紫色圆茄子的树前。雷曼发子弹打下茄子跳了上去，利用子弹的反作用力控制茄子在岩浆上的弹跳方向。

先逆流而上，到达刚才无法进入的洞口，扛起洞里的茄子，将它扔到大猩猩海盗的头上，它就傻傻地不动了。踩着它的头跳上去，可以发现一个笼子。出洞后继续逆流而上则可以来到本关开始的地方，吃到许多红色光球，还可以找到一条隐藏道路。雷曼先将茄子扔在尖刺上作为垫脚石，跳过第一道沟，再利用水平的尖刺将茄子带到一个高平台前充当垫脚石，成功的找到一个笼子，也就是本关开始时位于绳网下的笼子。这时再顺流而下来到第一次发现茄子的地方，跳起抓住蜘蛛网，打死不断出现的黑色毛虫，吃掉黄色光球前进。再次跳上茄子，来到一个洞口前。雷曼跑过通道，吃掉绿色光球，来到一道岩浆流旁边。跳上茄子逆流而上，就会来到高难度的隐藏版。

跳过小平台，避过火焰，向左跑过石桥，从石桥左边的台子跳到右边平台上打掉笼子。打碎石桥前的石墙向后跑，打掉前方小平台上的笼子，用子弹将右边的石笋打落作为落脚点前进。打倒两根贴有十字补丁的石柱，飞到前面的平台上去。打落石笋后，雷曼跳上了一块岩石在岩浆上漂浮。来到危险的岩浆瀑布前，雷曼先从左边跳到最右边的石块上打掉笼子，再从右边跳回左边最高处，要小心跃出的火龙和小蜘蛛。荡过紫色光球继续向前，雷曼又跳上了一块漂浮的岩石，途中要及时打落石笋并跳上去躲开火焰，跑上台阶进入了一间有三个石门的屋子。先打开右边石门，可吃到许多红色光球，再打开中间石门，可以发现一个笼子和一个金拳套，最后打开左边石门，结果一只狰狞的大蜘蛛扑了出来。由于金拳套的威力，战斗非常轻松，干掉它后进入左边的门，从通道滑出后可以看见一个炮弹。骑上去接受前所未有的挑战吧，这一关的难度全集中在这里了。要点是尽量不擦墙，轻跳过第一道沟，加速跳过第二、三、四道沟，只要有恒心就一定能成功。

隐藏版结束后，雷曼又回到上一小关的隐藏版入口处，跳上茄子顺流而下，途中会经过一个小平台，雷曼毫不犹豫的跳上去，原来这有一条密道。顺着铁网走道跑上去，打死海盗可找到一个笼子。跳到岩浆尽头处的山洞里，发现里面的空间非常大。有一个独眼怪总是在雷曼背后偷袭，聪明的雷曼先背对着它不动，待它出来攻击时立刻转身打子弹，终于干掉了它。用得到的茄子垫脚，雷曼跳上了高处原本够不着的洞口，跑了出去。吃掉几个光球之后继续向前，突然一声巨响，脚下的大石块塌陷了，雷曼也跟着掉了下去。

雷曼来到了地底世界，到处都是灼热的岩浆。先接住一个落下的茄子，将它原地扔起后跑开，乘它落地时跳上去，顺着岩浆前进，要注意躲开致命的金黄色岩浆和突然伸出的荆棘条。在一处岩浆落差较大的地方，空中有一串红色光球，要果断起跳并用飞行模式滑翔下去，因为最后有一个大的黄色光球。在尽头处落下之后，开

始第二段岩浆路程。途中左边有一平台,跳上去可以吃到绿色光球。在本段岩浆道路拐弯处的右边仔细寻找,可以发现一条秘密通道,进入后利用蜘蛛网到达最高处]可发现一个笼子。从悬崖跳下向右拐就可来到第二段岩浆尽头的平台处。

从圆盘下方的缺口进去后,雷曼来到一连串巨大的石柱顶端,在第一个石柱顶上扛起金球,一个石柱接一个石柱的扔下去。途中要小心黑色毛虫和旋转着的喷火器,如果金球扔丢了而雷曼已经飞到下一个石柱的话,可以借助紫色光环荡回来。雷曼扛着金球来到一道岩浆前,将金球向上方扔起,发射子弹将对岸的茄子打过来,扛着金球走上茄子,再转身将金球向上方扔起,发射子弹即可前进。到了岸边先将金球扔上岸,雷曼再跟着跳上来。经过努力,雷曼终于带着金球来到了庄严的石与火的神殿。将金球扔上金色底座,第二段岩浆尽头的圆盘门转了180度,变成缺口朝上了。从神殿对面的出口出去,又来到第二段岩浆道路。

这次从圆盘门上方的缺口进去,站在茄子上打碎石墙,从洞口跳出,再跳过几个连续的小平台,追随紫色光环滑行前进。雷曼跳过火焰,荡过岩浆,跟着第二个紫色光环又来到了神殿,不过这次落在了高处的平台上。终于拿到了银球,赶快把它扔到银色底座上,整个神殿立刻剧烈地抖动了起来,神殿的守护者安巴(UMBER)苏醒了。利用紫色光环荡到它头上,它会带着雷曼走过长长的岩浆流,在安巴完全没入岩浆前的一瞬,雷曼跳了上岸,跑上石阶,拿到了第二个面具。

第十二关:回声之洞(THE ECHOING CAVES)

在一个下着小雨的山谷中,一个海盗鬼鬼祟祟地走进了一个门里。雷曼紧跟着来到门前,发现在这扇门两旁各有两个灯,看来要打开这扇奇怪的门必须要解决这四个灯的问题。

干掉前来阻挠的海盗，雷曼爬上右边的房子，打开一个开关，第一个灯亮了。从开关前伸出的木板跳跃飞行到对面的小平台上，由裂缝中跳下，来到地下洞穴。顺着水脉潜泳到一个小房子中，找到第二个开关。游回地下洞穴，把茄子扔到大猩猩海盗头上，踩着它跳上绳网爬回地面，吃掉大的黄色光球。沿着水的流向继续前行，跳过柱状平台，跳入一个深邃的山谷中。

先跳到较矮一侧房子里，打开按钮式开关，山谷底部的木桩会升起，抓紧时间跳到对面较高的房子里，打死海盗，打开第三个开关。由于木桩已降下，只好再按一次按钮开关。由木桩跳上山壁上的绳网，爬上去来到悬崖旁。跳上木制浮动平台缓缓上升，待高度允许时跳到下一个平台上去，要当心平台升到顶会翻转。来到对面房间内，击打按钮开关打开门，在屋外走廊上打开最后一个开关，那扇奇怪的门终于开了。雷曼跑过木板道路，吃掉大的黄色光球，跑进了门中。

来到回声之洞内部，先听到身后传来一阵呼救声，用火药桶炸开铁门可打掉一个笼子。再扛起火药桶，走到火把处点火，雷曼就抱着桶飞了起来。吃掉沿途的光球，来到一个塔楼上，跳到旁边的海盗旗上弹起到高处，有一个笼子和两个黄色光球。再一次利用火药桶，顺着指路的光球可飞到一个有小国王头像的山洞中，来到了以前的仙女草地。

跳上茄子顺流而下，利用蜘蛛网爬到水坝上，跳过一系列的小平台，依靠紫色光环荡到一个阁楼上。引诱海盗扔桶炸掉木板，就来到阁楼中打死海盗并发现一个笼子，从地上的洞可以回到回声之洞开头的地方。

再次抱着桶飞到有小国王头像山洞下方紧闭的大门前，将大猩猩海盗引下水，扛起火药桶向对面山壁上方飞，撞开开关后大门就会打开。

跑进门后来到了洞穴深处。扛起火药桶走到地上有一块影子

的地方，将桶往上扔即可炸开一个笼子。抱起火药桶飞过长长的管道，落在了一块山壁前的木板道上。打死海盗，跑进门后向左边的绳网上跳，弹起后在天花板上找到一个挂着的笼子。跑出门打开按钮开关，看到巨大的铁栅栏门缓缓升起，赶快跑进门去，跳过木板，在铁栅栏门落下之前扛起桶飞出去。

飞出通道后落在右边山壁的网上，再利用一个火药桶飞到左边山壁的栈道上打碎笼子救出小国王，跟着它跑出洞外，跳入了漩涡之中。

第十三关：峭壁(THE PRECIPICE)

海盗头子听说雷曼已经得到了两个面具后勃然大怒，他指示手下不论死活一定要将雷曼带到他面前。

独自穿过位于峭壁山腰中的木板栈道，这次他遭到了海盗战舰密集炮火的攻击。考验玩家反应的时刻到了，战舰的炮弹不时落在雷曼脚下的木板上，将他炸得飞了起来，要赶快跳回去。红色的炮弹会对着雷曼撞来，用子弹解决或跳起躲避均可，对付从后面跑来的炮弹只要转身向后跳就可以了。在绳网上爬时一定要抓紧时间，因为所有的绳网都会被炮弹炸落。沿途别忘了尽量收集黄色光球和笼子，最终雷曼跑进了一个建筑物的门里。

跑过一小段水上栈道，道路开始环绕着一个柱状建筑层层上升。战舰的凶猛火力仍在，而更令人紧张的是水面逐渐涨了上来。为避免落水，雷曼只有施展浑身解数，躲开炮弹跑过栈道、爬过绳网、利用海盗旗跳上高处、跳过木桶阵，终于来到顶层。干掉海盗打开开关，旁边的蓝色激光门打开了，爬上去打碎笼子，再打开另一个开关，巨大的钢架缓缓移了过来。跳上去吃掉黄色光球，顺着钢架跑到底就可以跳入一个门里。

又来到悬崖外的栈道上，按照老法子前进可以来到一个大峡

谷处。用飞行状态慢慢下降，争取吃掉下落过程中的所有黄色光球。遇到讨厌的飞行炸弹时要沉住气，待它飞到与雷曼同一高度时再发射子弹将之消灭。结束飞行后又跑过一段栈道，来到了一大片空地，遇见了一个样子独特的海盗，原来它就是本关的BOSS，难怪子弹又快又狠。勇敢的雷曼穿梭在战舰和海盗的火力之间，拼尽全力才取得胜利。雷曼先跑上左边坡地吃掉两个大黄色光球，再来到空地边的铁门前打碎笼子救出小国王后跳入了漩涡之中。

第十四关：世界之巅(THE TOP OF THE WORLD)

海盗利用光线的能量在世界之巅修建了一条空中运输线，负责守卫的大猩猩海盗一下传送椅就不走运地撞上了雷曼。把海盗骗下悬崖后坐上传送椅，它会沿着金黄色的光线高速前进，雷曼所能做的就是按左右方向键转动传送椅来躲开障碍物并收集黄色光球。途中有一门炮会向雷曼开火，别客气，狠狠还击吧。在经历了森林、房屋和管道三部分场景后旅行告一段落。

雷曼一跳下传送椅报警器就响了起来，巧妙地躲在走廊拐角后打死木桶怪，跳过滚桶阵，爬上绳网来到一个大房间里。躲在箱子后面再打死一个木桶怪，扛起火药桶沿进门左边的门走到一处有木制漂浮平台的地方。带着火药桶通过平台，炸开有铁十字封印的小门可救出小国王并吃到金拳套。返回大房间，从入口正对面的门走出，爬上绳网可以来到一间铺着红地毯的房间，不要漏掉笼子和黄色光球。打死木桶怪后房间后面的门就会打开，跑进去就可以发现小国王产生的漩涡。

第十五关：熔岩的神殿(THE SANCTUARY OF ROCK AND LAVA)

雷曼来到了阴暗的地下河流，若往左边走可发现丽漂浮在几块石碑中央，只要你吃到的黄色光球个数足够，就可以进入“力量之旅(THE WALK OF POWER)”的奖励版。这一版类似生命之旅，只要在规定时间内跑到终点，丽就会送给雷曼一个加强子弹威力的金拳套。若向前跑过栈道，就来到一张绳网上，打死海盗跳上水中的木桶漂流而下。跳上对面的栈道，跳过滚桶阵，利用紫色光环荡到对面伸出水面的大树根上。连续跳过两个大龟壳，打碎前方木板下的笼子救出紫色光环，荡过栈道的断口就来到了熔岩神殿的入口。跳上左边石块吃掉金拳套，干掉把守入口的海盗，冲进神殿一阵猛射，消灭所有的眼球怪就可以放心地去吃黄色光球了。跑进下一个房间，打死黑色毛虫后跑上石梯，别忘了打掉石桥下挂着的笼子，跑过石桥进入下一关。

先跳上右边石台，打掉黑毛虫后爬上墙面铁网向左，顺着通道一直到底，在屋子中间飘浮着一朵紫色的奇花，跳上去后它竟然顺着雷曼来时的路飘回来。用子弹把挡路的荆棘条打缩回去，注意不要漏掉右边的一个笼子。飞回开始处的大厅后，花向着地面中央的洞穴飞了下去。洞里四周到处都是蠕动着的荆棘条，打碎石壁后前方喷出大火将花烧掉，要赶快跳到下一朵花上。再一次打碎挡路的石壁，脚下的花消失了，雷曼落到了地下深处一个通道前。跳过会下沉的小平台打掉笼子，再击打对面墙上的三角形开关，跳上从墙里伸出的平台跑进门里。

躲过火焰跳上会旋转的大石柱，当石柱第二层突出部分转到挡住左边流下的岩浆时快速跑到左边，跳上铁网吃掉黄色光球，爬到高处一个突出的小石台上打碎对面墙壁上挂着的笼子，然后再跳到旋转石柱二层的突出部分上。顺着石柱上的一个个平台跳到顶，打开三角形开关后进门。来到一扇上下开的石门前。把碍事的荆棘条打回去，对着墙上的三角形开关连连开火，等石门开到足够大时跳进去。看准时机躲过巨大的伸缩石块跳上前方平台，转过身

发射子弹可以打碎一个笼子，再利用铁网爬上来，当石块伸出时立刻向外跳，然后再飞回来，如此可以轻易避过好几块会伸缩的大石块，再度打开开关，跳上从墙里伸出的小平台，跑进通道，先吃掉光球，再对准有漩涡图案的石块发射子弹，就可反弹到屋顶打碎笼子，救出小国王后进入漩涡。

第十六关：熔岩神殿的深处(BENEATH THE SANCTUARY OF ROCK AND LAVA)

一开始丽就出现并赋予雷曼超级飞行的能力，只要跳起后按住跳跃键不放就可以不断上升，同时丽也提醒雷曼，剩下的道路是非常艰难的。先飞到左边吃掉红色光球，再转身贴着岩浆低空飞行回来，打掉石块从狭小的洞口飞进去，注意岩浆会上下起伏，尽头处可发现一个笼子。回到大厅，从天花板上荆棘条围绕着的洞口飞进去，打死黑色毛虫，来到一个平台上。左边的大风扇会将雷曼向右边吹去，躲过火焰，赶快打碎石块，对准小得不能再小的洞口飞进去。在这里飞行一定要小心，一个失误就有可能要从头再来，必要时按住方向键下键倒着飞减速。连续躲过两个喷火的石块和几道岩浆，终于飞到了无风地带。打碎挂在石桥底下的笼子，雷曼来到一个房间里。消灭掉黑色毛虫，飞在空中对准屋顶石柱的斜面发射子弹，反弹后打碎地上的石块，雷曼二话不说跳了下去。

身后的大风扇毫不留情地把雷曼向前吹去，地底的岩浆流得更加汹涌。一定要按住下键减速飞行，否则滚烫的岩浆会让你欲哭无泪。晃过几道岩浆后来到荆棘丛生的洞穴中，稳健地贴地飞行是十分重要的。途中不要漏掉左边隐藏道路中的两个笼子，小心突然伸出的荆棘条，经过长时间的飞行，雷曼终于飞进自动开启的石门，来到一个到处都是岩浆的地方。就在雷曼为这宏伟的气势感到吃惊的时候，一个大家伙悄悄出现在雷曼背后，一拳把雷曼从空中

打了下去！

落地后发现自己已不能使用超级飞行的能力了，更糟糕的是那个大家伙正对着自己冲来。原来他就是神殿的守护者法奇(FOUTCH)。子弹对于拥有钢铁般身躯的法奇是没有用的，雷曼只好转身就逃。躲过法奇排山倒海般的火焰攻击后，雷曼跳到一张蜘蛛网上高高弹起，用子弹将尖尖的石笋打落，正好扎在法奇脑袋上。但是法奇比亚克塞尔可强壮多了，他一个旋转从石笋中挣脱出来，继续疯狂地追逐雷曼。顽强的雷曼继续同他周旋下去，当石笋第三次扎在法奇头上时他终于坚持不住，化作一个紫色光环。从蜘蛛网上弹起抓住光环，荡到石桥之上，跳下深洞后雷曼又拿到了第三个面具。

第十七关：远古的墓地(TOMB OF THE ANCIENTS)

雷曼跑下巨大的楼梯，从墙上的告示得知好友克拉克已被海盗抓住并送去技术检查，焦急的雷曼决定立刻出发前往营救。先向后跳，打掉笼子并打开开关。前面的栅栏门打开了，顺着空旷的道路向前跑去，一只大蜘蛛突然窜了出来紧追不舍。打死拦路的僵尸鸡，来到地上一处很大的圆桶状洞穴前。先绕着它跑一圈把黄色光球都吃掉再跳下去。洞底有一具石头棺材，还有一大一小两只蜘蛛！打开开关可以看到远处一个平台浮出了水面，由于大蜘蛛打死后又会重生，还是赶快爬上蜘蛛网回到地面吧。

打死食人鱼后跳过几个平台，爬上蜘蛛网发现前面有三条道路。先走左边，打死海盗后，躲过骨爪和大蜘蛛，通过蜘蛛网爬到右上角的小台子上打开一个开关，可以看到第二个平台又浮出了水面。回来后再走右边，打死食人鱼后来到一片墓地，小心石棺中伸出的骨爪，有一个海盗居然隐藏在一具石棺中，不过也逃不过被消灭的下场。打开藏在一块墓碑后的开关，发现最后一个平台也浮出

了水面。回来后就可以走中间的路了。跳过由骨架和浮出水面的平台组成的道路，打死食人鱼，爬上蜘蛛网，跳到地上的洞穴中。

用子弹不断地射击右边的齿轮，挡在前方的大栅栏门就会缓缓升起。跳上木桶向前漂去，中途躲过绿色毒气再换乘另一个木桶继续漂流。来到水流尽头跳上蜘蛛网，干掉守门的海盗，打开开关，蓝色的闪电门消失了。雷曼跑进门去，躲过蓝色激光落在一个木桶上。漂到对岸，爬上蜘蛛网来到木板道路上。扛起火药桶向对面山壁下方的木板道上飞去，打死蓝色海盗，前面的路是一条捷径。转身打掉一个笼子，救出紫色光环，利用它荡回去，再次扛起火药桶，飞到对面山壁上的铁管道里。

从铁管道跳下后落到木板上，扛起火药桶飞到前方高处平台上，爬上蜘蛛网吃掉红色光球后扛起火药桶向左飞，可以落在一条木板路上。干掉乘降落伞落下的海盗，在木板路最低处可以找到一个笼子。跳上木桶顺流而下，经过蜘蛛网时跳起抓住，打死不断出现的僵尸鸡后吃掉红色光球再跳回桶上。经过木头拱桥下时先利用紫色光环荡到右边蜘蛛网上，再爬到高处用另一个紫色光环荡到拱桥顶上打掉一个笼子。利用好几个紫色光环荡回来，吃掉一串红色光球之后爬上蜘蛛网。在狭窄的通道中干掉大蜘蛛，射击齿轮打开地上的栅栏门跳了下去。

雷曼落在了一个小台子上，前面左边的路就是上面提到过的捷径。避过绿色毒烟，跳上木桶，跳起来吃掉黄色光球，连续打开开关通过多道蓝色电门。在一个大建筑物上有一个海盗会向雷曼投掷火药桶，要跳起来躲过。漂到尽头爬上绳网，来到一间大房子里。绕着柱子打死强劲的绿色海盗，扛起火药桶从台阶走到二楼，炸开铁门可发现一个笼子。在二楼利用紫色光环荡到绳网上，爬上去后从前面的洞跳下。

雷曼赶到海盗的技术检查中心，打开开关闯进去，终于见到了克拉克。这个大个子显然有些不对劲，背后背着个奇怪的方盒子，

过了一会他竟然向雷曼大打出手，原来他已经被海盗操纵了。雷曼要打开墙壁上的三个按钮开关，地面上就会出现一道蓝色激光。利用它绊倒克拉克，乘机用子弹打他背后的方盒子，反复几次终于成功地打掉了它。恢复意识的克拉克高兴地把雷曼捧在了手里，这时雷曼突然看到屋顶上挂着的笼子，于是站在克拉克肩膀上打碎它救出了小国王，随后就跳进了漩涡之中。

第十八关：钢铁之山(THE IRON MOUNTAINS)

雷曼来到一个下着小雨的湖边，利用木板桥两旁的紫色光环吃掉黄色光球。向前跑过铁管爬上绳网，荡过紫色光环，来到一个巨大的装置上。跳起躲过红色激光，打开两个开关，装置中间的蓝色电网就会消失。跳下装置中央的铁管，打死两个由地下钻出的红色海盗，跑过湖面上的小道吃掉金拳套。来到一个开阔的大院子，有两个海盗对着雷曼又是子弹又是火药桶打得好不热闹，借助金拳套的威力迅速解决它们。爬上几个大箱子垒成的高台上，打掉挂在木板下的笼子。再爬上去跳到旁边建筑物上去，打开开关进门，打死海盗后爬上绳网来到一条湍急的山涧上。沿着露出水面的木箱向下跳，打死平台上狙击雷曼的海盗后再打碎笼子，最终可以跳到一个热气球的挂篮里。

雷曼乘着热气球在云中穿梭，来到了大海中的一个孤岛。岛上有一只大机器鸟不断地跳跃着，大地都为之震撼。它对雷曼的到来并不关心，也不知它是敌是友，只好先跳上建筑物旁边的箱子，乘它被震飞起来的时候跳进高处铁管滑入屋中。屋子里道路杂乱，先把正中的大猩猩海盗骗下水，再上台阶打掉笼子。站在桥中间打开一扇被橡皮膏贴住的门，救出了格罗伯克斯的三个孩子，他们争先恐后地跑了出去。过桥后利用箱子跳进铁管，骑上炮弹冲到屋外。屋子外面是粗大的横梁，上面有好些光球，不要错过。顺着指路的

箭头，雷曼跑到了一个大操场上，操场中间三个刚跑出来的小家伙正被激光追赶着。操纵炮弹跑过操场两旁墙上的两个开关，大门打开了。雷曼冲到外面后向右拐，大鸟发现之后紧追不舍。先引诱大鸟踩碎海边的四块巨石，吃掉隐藏在其下的黄色光球，再加速躲过大鸟，对准小岛边的断桥冲过去，连续两个漂亮的加速跳跃，稳稳地落在断桥的另一头。

开始先跳到水中的箱子上，接住一个茄子后把它朝岸上扔回来，跳回岸上接住再往高处扔，借助它可以吃到一个大黄色光球。利用紫色光环荡到污水管顶部，跳下来吃掉大黄色光球，落在栈道上。再向前走几步，发现格罗伯克斯的妻子阿格丽特(UGLETTE)坐在地上伤心地哭泣。交谈后得知，她的孩子们被海盗抓走分别囚禁在附近的矿道里。雷曼的目光落在旁边一艘无人驾驶的海盗战舰上，他突然有了一个主意……现在玩家要操纵的是一艘炮舰！先顺着山谷飞到南部矿道(SOUTH MINE)，救出这儿的孩子们。看着他们一窝蜂般地涌进船里，你不得不佩服格罗伯克斯和阿格丽特，他们居然能生下这么多宝贝。遇到岔道向左拐，开炮摧毁挡路的建筑，雷曼又先后来到了西部(WEST MINE)和北部矿道(NORTH MINE)，接下来就只剩下一处矿道了。继续前进，碰到岔道依旧向左拐，终于来到东部矿道(EAST MINE)救出最后一批孩子。在湖面上调转180度往回走，又来到阿格丽特身边。就在大伙为团聚感到欢喜的时候，一个小家伙把藏在身边的第四个面具交给雷曼表示感谢。

雷曼将第四个面具交给波罗克斯(POLOKUS)，他终于被唤醒过来，赋予了比雷曼更强大的力量，让他立刻赶去解救自己的同胞们。

第十九关：监狱船(THE PRISON SHIP)

在雷曼的节节胜利面前，海盗头子显然有点坐不住了，他花大价钱购买了最先进的攻击性兵器——巨型战斗机器人格罗哥斯(GROLGOTH)，准备靠它来对付雷曼。

依靠波罗克斯的力量，雷曼被传送到了海盗的母舰上。一落地就开始了滑行，跳过流淌的岩浆，吃掉黄色光球，在第三道岩浆处要靠近左边起跳，一直保持在木板滑道上就可以进入一个洞中。

雷曼继续在海盗母舰内部滑行，打掉前方右侧墙壁上的开关，激光门打开了。向前滑过一段漫长的道路，尽量多收集黄色光球，跳过断口右拐，打掉左边墙上的开关，前面的大木头柱子就会倒下。顺着木头柱子滑上去，再打掉左边墙上的开关，第二个木柱倒下了。滑下去后右拐，顺着大铁管冲下去，连续打开两个开关，跳过两个木柱，来到一个发光的大洞穴前。先绕着它滑行一圈，吃掉所有黄色光球后再跳进去。

来到控制室内，出门后沿着右边铁网跑到楼下。一个黑色海盗突然从天而降，先跳到旁边的小平台上吃到金拳套再回来收拾它，别忘了铁网下有一个大黄色光球。在带刺的大滚筒下找到开关，打开它后控制室的电力就会恢复，并产生一个白色炮弹，骑上去就可以飞行了。先练习一下飞行技巧，把天桥下还有岩浆表面上的黄色光球吃掉，再飞到对面门前的跑道上撞开开关，大门就会打开。

骑着炮弹继续飞行，在有阳光的地方左拐，顺着指路的黄色光球飞过狭窄的夹缝后立刻升起来，从禁闭的铁门旁边的通道飞进去，穿过两个布满凌乱木柱的房间来到船外。要不断改变飞行的方向以免被红色激光击落，通道上方右侧有几个红色光球引向一条隐藏道路。继续向前躲开密集的铁柱即可过关。

第二十关：乌鸦的巢穴(THE CROW'S NEST)

天空中阴云密布，到处充满了一种肃杀的气氛。海盗头子坐上

巨型战斗机器人，把炮口对准了格罗伯克斯，就在这紧要关头，雷曼赶到了。一场殊死的战斗就在海盗母舰桅杆的最顶端展开了。

用子弹把机器人发出的炸弹打回去，就可以把它炸翻在地。躲过它发出的光球子弹和跳跃攻击，反复三次把它炸倒后，海盗头子恼羞成怒，用力一跳想踩死雷曼，没想到却把地面踩塌陷了，两人一起摔了下去。

丽感觉到雷曼的处境危险，就用意识将他送到了一个平台上并鼓励他继续战斗。于是雷曼骑上飞行炮弹，和垂死挣扎的海盗头子展开了最终决战。

先到洞底的两条隧道里找到金色能量球，雷曼就可以骑着炮弹发射子弹了，注意弹数的限制，打完后还可以再回隧道去取，能量球会随机出现在某一条隧道内。用子弹先打机器人抓着柱子的两手，它就会仰面朝天地摔在岩浆上，乘机俯冲下去打它肚皮上的绿色部位。要小心海盗头子的跟踪导弹，重复上述动作，雷曼终于取得了最后的胜利。

海盗头子坐上飞船慌不择路地逃跑了，他的野心也随着母舰的毁灭而被终结了，雷曼的朋友们都被解救了出来，可是出现在大家面前的只有雷曼的一只鞋子……就在大家伤心不已的时候，鞋子忽然动了一动，是雷曼！雷曼终于回来了！欢乐又回到了雷曼的世界。

在全部通关后会出现追加的字母射击游戏，也非常有趣。

古墓丽影Ⅱ：黄金面具

第一关：The Cold War

伴随着一声惊叫，劳拉从天而降落入水中。先上岸解决掉鲨鱼，直升机从头顶飞过。再跳入水中收集渔叉，并在角落里找到一把渔枪。在2个油桶附近找到一个洞，游进去可找到秘密地点1。回到岸上，消灭几头雪豹，走进前方洞穴，注意避开左边的雪球，出来后沿着雪球滚下来的坡道走，跳过一个坑后，注意躲开雪球。从右边雪球滚出来的岔路进去，爬上冰梯，捡起大药包，干掉两个敌人，进门后跳过冰屏障，从左边冰梯爬上，摆平老鹰，抓住滑把滑到对面(注意前面的深坑，下面有秘密地点2)。滑到尽头后，干掉两只老鹰，爬上右边的小道，宰了一头雪豹，顺着小道来到前面提到的深坑，小心从深坑边的冰梯爬下去，在密道内摆平一头雪豹，并找到秘密地点2。

上来后，进入前方的房间，拉下左手边的开关，打开隔壁房间里的门。这时，右边有敌人跑了过来，消灭他后在尽头油桶处找到一把钥匙。出房间往右爬上小道，用枪打破冰玻璃后进去，用钥匙打开旁边的门，进去后摆平一个敌人，再进入已经打开的门。跳到左边深谷上方的桥上，消灭一个敌人后，又干掉老鹰和雪豹，拉下前方的开关，打开桥对面的门。骑上旁边洞里的雪地摩托，越过断桥，进入刚打开的门，出来经过一片坡地，一个骑着摩托的敌人冲了过来，你可一跳上旁边的木台上消灭他，或者干脆不理他，冲进

前面的木门，撞死一个敌人后，疾驰过去冲破对面的冰玻璃，破窗而入。

来到一片空阔地，右边有一块很大的冰玻璃挡着，前方走投无路。没办法，只能下车爬上左边平台，进入地面结冰的房间，拉下左边角落里的开关，滚下来雪球砸破地面的冰层，并打开了前方小屋的门。干掉从门里跑出来的敌人，进入小屋拉下开关，然后跳入被雪球砸破冰层的水中。上岸后来到一个满是冰柱的房间，啊，感觉真好！注意看前方冰柱上的大药包，跑到这根冰柱下，左边有个斜坡，面对冰柱向后跳到斜坡，再按紧“Alt”+“Ctrl”键，爬上冰柱，捡起大药包。“轰”的一声，两个大雪球从天而降，砸碎了下面的冰面。跳到右边的斜坡上，从平台上小心地下降到地上。消灭掉一些冰人和敌人后，在一处被四个冰柱子和冰屏障围起来的中间找到了秘密地点 3。在角落的两个冰洞口处，击碎右边的冰玻璃后进去，又摆平了一头雪豹，从右边角落爬上冰梯，出门回到了原来的房间。

出来后射杀一个骑着摩托的敌人，发现对面原来那块很大的冰玻璃不见了。跑过去消灭左右两个敌人，拉下右边角落的开关打开前方的木门。再回来骑上摩托向木门前进。绕过前方的敌人，向右的斜坡冲上去，再往右躲过背后的雪球后直走，压死一白衣兵，来到一铁门前，旁边有一关着的木窗，木窗边上有一钥匙孔。往回走，又开车压死一个穿黄衣服的士兵，捡起他身上的钥匙。再回来用钥匙打开木窗，进入后摆平一头雪豹，进去小屋拉下开关打开外面的铁门。

进门拔枪干掉偷袭你的家伙。出去后又是一番恶战，解决所有敌人后。拉下中间那个被木箱包围的开关，打开前面地面上的铁板，然后跳入落到水中，从一段水道游过去，过关。

第二关：Fool's Gold

刚开始劳拉在一个冰洞里，跳下水去，在离铁闸不远的另一个洞口爬上去，消灭掉所有敌人后，先看一下周围环境：前面木台阶可以上去，左边一铁门里面有一大药包，右边两个铁门。进入右上的铁门，顺着台阶子跑到2楼，拉下一开关，打开门，同时也跑出来一个敌人。然后跑跳到开关对面的通道。前面有一扇关着的铁门（里面有秘密地点1），先不理它，继续向前走，干掉那个敌人，到分叉口，先不要进入右边刚打开的门，左转拉下一开关，打开先前关着的铁门。进入房间后，先不要拉箱子，解决楼下两个手拿喷火枪的家伙，有点难（建议用榴弹枪）。接着把对着门的箱子拉出来，再绕一圈回到房间里，将左边另一个箱子拉出来，就找到秘密地点1。

出来后到分叉口，这回向右走。这里，中间是一个铁屋子，绕着铁屋子进入里面（路上注意观察右边印有人头像的墙壁，其中有一个人头像是可以开的，只有等后面打开了机关才可以进入），干掉两个敌人，拉下开关，进入刚打开的门。

出来后，是一片空阔的场地，右边是一个关着的铁门，两边的高台都有敌人。从左边爬上高台，扫清一切敌人后，向关着的铁门的方向走到有一转动的风扇处，然后跑跳到对面的高台，进入右边的通道里，拉下开关打开旁边的门，射杀一条狗后，捡起地上的电路板。出来后，从高台一路杀敌往前走，来到一扇门前。用电路板打开门进入，里面很黑，马上爬上旁边的木箱，站在上面射杀一骑摩托的家伙。然后手持打火机在左前方的箱子捡起大药包和一个印有五角星的开门卡，从木斜坡下去后，拉开靠墙的木箱，出现了一条通道。骑上摩托，从通道一路扫清所有障碍物，出来后向空阔场地对面关着的铁门开过去，压死两条狗，用印有五角星的开门卡打开铁门，进去时，捡起一个印有黄色五角星的开门卡，画面突然转到印有人头像的墙壁，还记得刚才那个秘密地点2吧，原路返回，进入后打死三条狗，拉下开关打开门，到达秘密地点2。

回到用五角星的开门卡打开的铁门处，继续向前，摆平一个铁棒狂人，前面有一门，左边又是一个五星锁，右边一开关，拉下开关后，往回走，打死一个敌人后，从他身上找到红色开门卡，用它开门，再拉下右边开关。进门后往左，射杀两个敌人后，进入前面的房间里。小心左边斜坡上的铁桶，前面是一大门，待铁桶滚过后，点上打火机向漆黑的斜坡跑上去，从左边角落下去，用黄色五角星的开门卡打开后面的铁闸和大门。从后面的铁闸下到水中，游进大门内，上来后射杀三个喷火兵。然后从正对着大门的通道进入，向漆黑的左边走。中间的石桥上有一具骷髅，下面是深谷，先跑跳到对面左边的平台上，再下到平台左边的小坑，找到秘密地点 3。跳到石桥上，干掉两边敌人，从石桥旁边的木梯往下爬，到了下端时，同时按"Ctrl+Alt+方向键上"，落到后面的地上，捡起骷髅旁的大药包，解决老鼠，倒退着滑下斜坡，下到地面后，顺着骷髅往前走下斜坡，即可过关。

第三关：Furmace of the Gods

一开始下滑落地后，捡起骷髅旁的东西，点燃打火机向前跑去。跑过易碎的木板后，前面的钉板压过来，迅速跑进左边通道，身后又一钉板压过来，等看到左边一个金色的铁笼子，把它推到底，右边出现一条通道，现在安全了，马上转身，拔枪解决一群老鼠。从通道出去来到了神殿。解决两只狼，捡起中间平台上的黄金面具，站在平台上解决掉 3 个手拿红缨枪的武僧。前面的大门关着，从左下角的门进入，滑下斜坡，掉进水里向前游(朝身后游，可找到一些东西)，上来后，射杀一群老鼠，拉开旁边的金色铁笼子，进入通道。跑过易碎的木板，到尽头时转身爬上身后的梯子，上来后将一鬼脸石推到底，再将其往旁推开一格，找到秘密地点 1。绕过鬼面墙，进入中间的通道，先走几步，迅速按"End"键翻滚转身往回跑，躲过

后面的滚石。继续前进，跳过地上的陷坑，出门拉下开关，打开楼下的大门。

下去进入刚开的门，扳下墙壁上的开关打开旁边的木门，一阵乱射后，从宫殿中间左边的平台爬上去，就来到黄金河(小心不要下到河里)。向前跳上一块石板，再跳到右边黄色平台，爬到上层。沿路跑到另一边，从右边平台爬上去，转身助跑跳上一平台，再助跑跳抓住前面的台子，就到了黄金河左岸了，右转，跳到中间一有子弹的平台上，干掉乌鸦，再跳到黄金河右岸。又射杀一只乌鸦，向河上游的方向前进，跳过去，爬上平台，走到黄金河岸边。黄金河中间有一坑，深坑里就是秘密地点 2。先跑跳到深坑前的石头平台上，消灭两只乌鸦，然后助跑跳，正好落在坑里的平台上，找到秘密地点 2。回来时先爬上最高处，然后助跑跳回射乌鸦的平台，接着助跑跳回岸边。

继续向黄金河上游前进，利用柱子两边的凹处躲过滚轮，来到黄金河上游。往右走，然后沿黄金河上的平台跳跃前进，到尽头后助跑跳入前面的水里，游入通道，浮上去后射杀一头熊，从一旁出去，跳入水里往左游。被一股暗流吸进后，从顶上的缺口浮上去，跑跳抓住前面墙壁上梯子向右移，进入前面的石洞，滚石从后面滑过。出来后沿着台阶往前跑，到尽头时原地跳爬上面一层。右边的木门是关着的，往左走到尽头，沿台阶往前走，前面的黄屋子里有一开关，右边台阶上去也有一个大门，旁边有一个开关。

拉下黄屋子里的开关，打开刚才的木门。原路跑回木门，在里面拉下一开关，打开水闸，现在回到外面，跳入黄金河，在河底找到黄色晶石，用它打开台阶上的大门。

进来后，左右各一个钉板，中间一个滚轮。向右边的钉板跑去，跑到钉板前，钉板启动了，马上转向，向右跑，顺势跑跳到右边的平台上。从旁边的平台爬上去，来到最高处，前面上一个深坑，跳下去就过关了。先别急，跑跳过地上的黄金河水，倒退着滑下去，来到中

间的一层平台，从左边洞中的梯子爬下去，找到秘密地点3，再从梯子上来，跳到右边的平台，点上打火机，原地跳抓爬上一旁的斜坡，滑下去后从一边的梯子上去。然后来到深坑处，从深坑里的梯子慢慢爬下去，落到下面易碎的石板上，马上往前跑，一边调整角度，跑了个逆时针的圈，跑跳到身后的药包处，再跳到底下的洞里，滑下斜坡后直走，跳入前面的坑里，过关。

第四关：Kingdom

一开始劳拉在一个铁笼子里，不要拉下旁边的开关，除非你想尝尝外面雪人的厉害。把右边的金色铁笼子拉倒左边的黄色地板上，从中间打开的洞爬梯子下去。跑跳到左前方的平台上，站在小斜坡前面，原地向前跳，马上再跳，落到通道口。沿通道往前走，爬上左边的平台，滑下斜坡，从洞里下到笼子里。这里每个笼子都有一个开关，拉下开关，从打开的门出去，这里有左右两个关着的门，先拉下开关，从右边打开的门进去，打死身后的雪豹，再拉下里面的开关，这时打开两个门，先到最里面的铁笼里拉下开关，打开外面的一扇木门。往回走，进入一个有水坑的房间，拉下开关，往回跑到第一个开关处(就是你刚开始落下的那个笼子里)，再重新拉里面的开关，打开有水坑房间里的一扇门。绕一圈进入刚打开的门，拉下开关，再回到有水坑的房间重新拉下里面的开关，打开最外面的铁门，然后就可以进入木门了。

打死一只雪豹后，进入木门后先往左。顺斜坡滑下，及时跳起抓住梯子往上爬，在梯子顶按紧“方向键上”+“Alt”+“Ctrl”，抓住身后的通道边缘，进入通道。从左边的台阶上去，然后转左，就找到了秘密地点1。从后面地上打开的门下去，消灭一个雪人。再回到木门处，这回向右走，跑上坡，爬上平台，在骷髅旁捡起大药包，又干掉两个雪人。下去后前方有一大树，后面是一吊桥。往右走，也

有一桥，先不要过桥，从这里往两条柱子中间走过去，射杀一个雪人。注意观察左前方的那棵大树，调好角度，斜向跑跳到大树前面中间的最高平台上（在空中要略作调整），再从这里斜向跑跳抓住右前方的吊桥（在空中要略作调整），这里有点难。上到吊桥后，跳到左边平台上（注意不要跳过头），找到秘密地点 2，滑下斜坡，原地跳到左边大树平台上，然后站在中间的最高平台上跑跳向对岸，现在可以过桥了。

沿通道前进，这里中心是个大房间，分别拉下右边和左边共 3 个开关，从旁边的门进入大房间，里面的 3 个武僧可以不打，看他们干掉一个匪徒后，捡起中间的大药包，原路回来。出门后往右（就是有两个开关的方向），干掉一个雪人，从它出来的门继续走，然后从左边的绿色通道滑下去，来到外面的树林。跳上前面的树干，再跳到左上角的吊桥上，跳上梯子往上爬，消灭上面的两个雪人。点燃打火机，从骷髅旁跳到下面大洞里的黄色斜道上往下滑，转向时马上跳起，落到前面的黄色滑道上（滑到下面必死）。

到底后，助跑跳到前面黄色平台上。顺着通道走，右前方的活动铁板下面（第一个活动铁板）有秘密地点 3。看准跳入里面，沿路上平台，爬上梯子，再在高处后空翻落上身后的平台（“方向键上”＋“Alt”＋“Ctrl”不放）。往旁边爬上去，眼前一亮：黄金河流从四面流下，注入池中，四角是凝固的金水形成的凹凸不平的金坡。先从面前滑下去，到一平台，再跳到对面，仔细观察金坡，左边隔一行有一块似乎可以立足，同样再隔一行又一块可以立足。跳到这里，再助跑跳到对面坡上中间的一块可以立足的金坡上，跳上坡上的平台，然后跳左前方那块很明显的。再来就可以跳上前面的平台了。向黄金瀑布跑跳过去，“轰”的一声，进入黄金瀑布里面。里面的黄色地板，有的是假的可以站的，有的是货真价实的金水，要小心。捡起地上的打火机和小药包，射杀一雪豹，秘密地点 3 就在左下角的凹间里，拿到后从雪豹出来的门出来，滑下斜坡，跳到对面平台，从

左边爬上高处。从右边的斜坡滑下去，又来到前面的黄色平台上，这次，走过那些活动铁板，一路杀敌，到尽头爬上平台，再爬上梯子。上去后，消灭3头雪豹，继续往前。从墙壁上的梯子爬上，将黄金面具放进骷髅旁凹进的开关。然后，准备一场硬战。将老鸟击毙后，过关。

隐藏关：Nightmare In Vegas

劳拉按下开关走出浴室，在左边的弹药库里拿些弹药、药包，再按下右边电视下的开关，从旁边的门出去（电视左边的窗口有散弹枪）。出来后左走，打碎左边窗户的玻璃出去，抓住右边的墙缝，向左移动，依靠梯子，爬上窗边，再跳到阳台上。一场硬仗后，在房间左边的浴室里的蓬头下拿到钥匙。现在出房间，用钥匙打开大门来到外面的大厅。这里中间有条黄色的大柱，前面电梯的保险盒被拿掉了，无法使用，左边房间的铁笼里有只老鸟，按上键+ALT向前跃起，在水里找到Uzis枪和弹药，从水道里游出去，在游泳池捡起一把钥匙。上来后，射杀三个敌人。将钥匙插入黄色柱子右边的钥匙孔里，进入前面的音乐厅。分别按下里面左右两个按钮，升起前面舞台的幕布，走上舞台，解决掉所有敌人后。仔细看着舞台后面：地上有一个铁栏杆门，其左右两边各有一个箱子（色泽比较暗）。将两个箱子分别拉到身后的黑白格地板上，跳入地上打开的铁栏杆门。推拉箱子，找到秘密地点1。

出来后从左下脚的电梯（先拉一下开关，电梯下来，再拉一下开关，跑进电梯里）来到上层，下一平台，再跳到右边玻璃碎丛前面的黄色平台上（小心不要滑下去），小心走过玻璃碎丛（按住Shift），跳上前方横梁，拿到电路板和大药包。下到地面后，用电路板打开游泳池旁的门，进去后打死两头恐龙，在右边的黑色卡车前的地上捡起保险丝。然后沿斜坡跑进旁边关恐龙的铁笼里，找到秘

密地点 2。四周逛逛，在正对进来的大门的小巷里还可以找到自动手枪。

现在回到黄色柱子下（柱子墙壁是可以爬的），劳拉背对游泳池从柱子爬上去，上去后拿一个乌兹冲锋枪弹夹，向左边斜面的右边跳，滑下去时抓住，右移，往上爬到最高处，左移，爬上平台，捡起大药包，跑跳到平地上。走向电梯，将保险丝放入，乘电梯上去，准备最后的决战。不过，先拿了秘密地点 3 再说。出电梯后右跑（左边有些东西可拿），跑下斜坡，跳过玻璃碎丛，避过老鸟，在老鸟的铁笼里找到秘密地点 3。再原路跑回电梯里，在电梯里慢慢解决掉老鸟。终于过完全关。

还有许多地方攻略里没有提到，在通关后，不妨再玩一遍，找找一些没有去过的地方。

幻影特攻队

与《三角洲特种部队》类似,《幻影特攻队》(Shadow Company)也是一款战斗模拟游戏。同样也很受玩家的欢迎。下面就把这个游戏的各关的攻略介绍如下:

第一关:逃生(Left for Dead)

地点:安哥拉(Angola)

任务简介:

(a) 消灭南部边哨营地的敌人 。

(b) 消灭北部营地的敌人 。

(c) 消灭公路上的两个巡逻队 。

(d) 炸毁敌人的地对空导弹防御系统

作为游戏的第一关,这里的难度不大,队员都是预先设定的。没有任何资金,所有装备都能在战斗中取得,玩家可以通过本关来熟悉一下游戏的操作。在干掉两个营地和巡逻队后,队员可以暗杀西南基地里的敌人,导弹防御系统可以用手雷炸毁,之后到地图指定的地点放出烟火离开。在这个游戏中每关都是这样到达固定地点撤离的,一定要让存活的队员全部到达目标才能结束关卡。

战术流程:

一开始部队处于地图的东部,共有三名队员,每人身上只有一把匕首和一个急救包。前方的营地火桶房可看到有一名士兵,派

John 潜过去用匕首干掉他。然后在营地可以找到不少的武器弹药，队员要根据所得到的枪支口径不同来分配不同的子弹。之后再到东边掩体处暗杀另一名哨兵，等前边一名巡逻上来也同样从后面杀掉他，一旦发出声响，北边的几名敌人就会被吸引过来，派队员用枪射杀他们，在杀掉这片营地所有的士兵后，会接到任务完成的提示，队员在营地补充弹药后朝地图北部地点进发。

在北边还有一个有少量敌人的营地，有两间木屋和一个帐篷。翻过南边的山坳，然后爬上山坡朝敌人开火，一下子就可干掉三名敌人，然后再将远一些的敌人逐一除掉。在房间两侧的掩体里各有一名，在东边的马路尽头掩体内还有一名。杀掉所有的敌人后第二步任务完成。

在地图中央有一条东北——西南方向的公路，在路上可以看到有两队巡逻兵来回走动，北边一队有四人，南部一队有两人，两队人马都非常好对付。最后队伍沿公路往东南可以找到一个基地，那里三个角落都有哨兵，可以派人爬入那条沟壑暗杀西南角的哨兵。不要担心其他的敌人会跑来，他们只会发出警报声，这个时候不要妄动。时间一长，他们就会恢复原样，然后再行动。杀掉所有士兵后可以在地上拾到手雷，爬到基地中央的那个导弹架旁把手雷扔过去，一声爆炸后最后一个任务完成了。在这里你没有必要将所有的敌人都杀掉，只要达成目的就可以撤离战场了。

所有任务完成后，率领队员到达地图上的蓝色圆圈区域，当所有队员到达那个地点后肖像上会出现一个焰火标志，点击它一下就可以离开这里了。

要注意的是：在每关结束后可以得到佣金，用来雇佣军人或购买武器装备。注意一定要精打细算，游戏前期不宜雇佣太多的队员，建议买一点好武器或药包。在进入下一个关卡前要仔细分析任务指令，按照下关任务的内容来购买相应的武器。

第二关:突围(Breakout)

地点:安哥拉(Angola)

任务简介:

(a) 歼灭叛乱军 。

(b) 找到军火库 。

(c) 到生化处理工厂炸毁化学药罐 。

(d) 夺取海上油井钻台 。

(e) 摧毁敌人补给船上的储存罐

这一关的难度也不是很高,在军火库可以找到四枚定时炸弹,用它可炸掉三只化学罐和一只补给船的储存罐。在潜入敌人码头时,由于大门两侧有哨兵居高临下,杀伤力很大,所以不要从正门进攻。在右侧墙上可以找到一扇小门,从这摸进去。

战术流程:

给新队员分配好武器和弹药后,冲入地图东部的营地,在那里杀掉所有的士兵。到达北岸的军火库前必须要过一座木桥,在桥的两端各有三名守卫及一支巡逻队,先从左侧山坳潜到桥头杀死两名哨兵,看北岸的巡逻离开桥头后,队员冲过桥去杀掉北岸桥头的少数士兵,然后往右上走就是军火库了。用手雷或者铁钳弄开铁丝网。进入军火库后杀掉里面的所有士兵,取得手雷、散弹枪等,以及四枚定时炸弹,然后朝西北方向的工厂进发。

沿公路往北行来到化学工厂,与之毗邻的是石油钻台和码头。率队伍往右侧围墙绕行,杀掉几名巡逻兵后可以在右墙找到一个小门进入院内,看到那三只化学药罐,中间的罐上有哨兵。这时派队员上右边一间屋顶可找到一支来复枪,用它可以来杀罐上和墙头的哨兵。然后派队员到罐底去放三枚定时炸弹,炸掉罐子后清除院子里的敌兵,在另一侧的仓库里可以拿到大量的弹药和药包,接着队往北朝码头行进。

出工厂可在海岸边看到有两条通道，沿输油管道可以到海洋深处找到一个钻井平台，它分为几层，由通道往右走由一个竖梯爬到二层，在这里会遇到不少敌人，先用狙击手射杀远处三层平台上的敌人。当杀光这里所有的敌人后，抢回了油井的控制权。

由长堤返回到化学处理工厂，走左边的那条白色长堤，消灭上面的两名士兵后，派队员过小桥到那艘小船的甲板上放好定时炸弹，全体队员撤回到处理工厂院子的中央，任务结束。

第三关：旅行（Tourists）

地点：罗马尼亚（Romania）

任务简介：

（a）在教堂庭院与 Nicolae Cuza 接头 。

（b）营救被关在集中营的 Alexondru Cuza 。

（c）护送 Alexondru 到达他的寓所 。

（d）摧毁陆军上校 Caragea 的老巢 。

（e）找到 Alexondru 所收集的武器并送往飞机场运走它。

本关开始时要避开南岸巡逻队，过桥后甩开拥来的敌兵，逐一歼灭。教堂大院墙是可以爬过去的。营救 Alexondru 安全而简单的方法是用铁钳剪开铁丝网爬进去。炸敌人指挥官的老巢要有足够的手雷或定时炸弹才行，有二名巡逻兵身上带有罕见的火箭筒，极其强力的武器。在运输武器时注意派队员清扫沿途的散兵，如果卡车被打毁任务即告失败。

战术流程：

任务开始率队往北边到一条河边，沿河边朝东边过去是一座南北方向的长桥，在桥头杀掉士兵，往南岸过桥，南边桥头的敌人很多，枪声一旦响起会吸引更多敌人过来，使队员伤亡很大。在到达桥头后射杀最近的一名哨兵，然后迅速往右侧跑敌人会在后面

追过来，等他们拉开距离后再回身痛击，这里大致可杀掉四五名敌兵。往北走在村落的东边还可看到两名巡逻兵，杀掉他们后率队伍朝教堂的大院摸过去，进入教堂院子到墓地的塑像前就可以见到 Nicolae Cuza 了，与他交谈后他会离开这里，继续进行下一节任务。

出了教堂到沿着西侧的马路一直往北边走。见到两个院落，右侧就是集中营，先绕着右边院子走，射杀几个岗楼上的哨兵，同时解决掉外围的巡逻队。清除外围的敌人后，用铁钳剪开东南角的铁丝网，队员钻进去后要避免与敌人发生大规模的战斗，因为每个屋子里都会涌出来士兵，在牢笼前的士兵要使用暗杀手段。在与牢中的 Alexondru Cuza 对话后就可以带着他离开了，不过在离开集中营之前还要炸掉院子里北边二层楼，那就是上校 Caragea 的寓所，将它炸掉。

那幢小楼毁掉后护送 Alexondru 离开集中营，朝地图的南方河边走，路上还有少许的巡逻兵避开他们，在教堂院子的东边可找到那栋别墅，它的门口有两辆小汽车，先派队员进去杀死几名守卫再将 Alexondru 领到院子中央，结束对话后队伍一路朝地图的东北方向行进，绕过一个小湖，在一柜小屋前后发现一辆装载武器的卡车和一队巡逻兵，将巡逻兵引过来杀掉。然后再靠近那栋小屋子前杀掉附近的哨兵，在队员登上卡车后会接到新的任务提示。

接着是将一卡车的军火运抵地图正西方的飞机场，先派一名队员上卡车开走它，其他队员在左右护送。到达机场后还有一场艰苦的战斗，敌人有火箭兵，重点狙杀他。将机场的敌人全部清除后，把卡车开到那架飞机旁边任务即告结束。在本关结束后回到总部可拿到一架照相机和两枚定时炸弹，这是下一关任务的关键道具，一定要拿到它给队员带上。

第四关：潜艇(Red Zhirinovsky)

地点：苏联科拉半岛(Kola Peninsula)

任务简介：

(a) 营救英国驾驶员 Benjamin Scholfield，并护送他到达安全区 。

(b) 摧毁敌军的首要潜水艇 Zhirinovsky 号 。

(c) 拍摄到敌人武器车间的照片资料 。

本关是在敌人的潜艇基地进行，在基地中的防守很严，但如果你给队员买一只铁钳就可以轻松解决了，除了西侧潜艇工厂围墙外，其他的地方都可以剪开铁丝网爬进去。营救驾驶员的任务也是如此，从外围绕到东北方向，剪开铁丝网进去可将他轻易救出。

战术流程：

在本关开始前最好买一个铁钳给队员配备，那架照相机也不要忘了带上。在任务开始时队员位于地图的正下方。将武器调配好后沿海湾往北行进，在途中会有少量的敌兵。摸到潜艇基地的西北角，看到有一个停放有两辆坦克车的院子，里面的大房子就是潜艇生产车间，院子的防守很严不宜硬从正门冲进去。它的围墙是爬不过去的，拍照片要走一点捷径才行。

注意在院子的每个角都有高高的岗楼，枪杀掉上面的哨兵(不要用手雷炸)和围墙巡逻兵，然后用铁钳剪开铁丝网钻进去。干掉院子里近处的几名士兵，派队员带着照相机爬上岗楼，用照相机朝车间的房门拍照一下这个任务就完成了。

继续往东到另一个院子，这里是潜水艇停泊的码头。穿出小巷在海湾的一栋黑房子旁边用铁钳剪开铁丝网，潜到码头后会发生一场小规模的战斗，战斗后可在木箱后面找到一个药包给队员疗伤，抢上海湾中的长堤，枪杀三名守卫，在潜艇上放定时炸弹，炸沉潜艇。

然后去营救被囚禁的英国驾驶员 Scholfield，他被关在基地东北角的小院内。由原路返回到基地铁丝网外面，绕到东北方向，杀

掉东北角岗楼上的哨兵然后用铁钳剪开里外两层铁丝网爬进去，与里面的 Scholfield 接头对话，然后领着他爬出两层铁丝网，将 Scholfield 安全地带到地图指示的位置，让他进入那间小屋后本关任务结束。

第五关：丰收(Cash Crop)

地点：加勒比海(Caribbean)

任务简介：

(a) 与 Rojas 会合 。

(b) 摧毁毒品处理工厂 。

(c) 摧毁敌人的毒品仓库 。

(d) 消灭毒枭 Sr. Garcia 。

(e) 消灭将军 Miguel Cartengena 。

本关有个刺杀敌人军官的任务，用狙击手是最省时省力的方法，别忘了购买到来复枪子弹，只是这东西很费背包空间的。在炸毒品库时注意避开巡逻队和仓库附近的守卫，一个人爬过去就可以安好炸弹。本关建议要买到夜视镜、狙击来复枪和子弹，定时炸弹或手雷。

战术流程：当全体队员赶到海岸边时会遇到 Rojas，登上他身后的船只朝地图正中的目标岛屿驶去。在接近那个目标岛屿时发现岸上有不少的巡逻兵不好登陆，这时可以在它的东边找到一个小岛，上面没有士兵，在那里登陆后往左渡过浅滩来到大岛上。找到有游泳池的别墅，在游泳池边找到 Sr. Garcia，派队员潜到墙后将手雷扔到院内炸死他们。然后队伍朝东北方向绕过去，在前方会发现一个拱顶仓库，旁边停着一架直升机，杀掉附近的守卫，从仓库中可找到定时炸弹，然后沿海岸继续朝北走有一个小码头，在码头边有一间屋子就是毒品仓库，用定时炸弹或手雷可炸掉它。

往回走到海边沙滩，往海中用夜视镜望过去可以看到游艇尾部的军官 Miguel Cartengena，用狙击枪干掉他。队伍越过码头往北部行进，在前方找到两个生产车间，附近有不少的巡逻，在这里游荡，一个车间里堆满了毒品。队伍沿海岸绕到车间的北边，那里是一片仙人掌林，里面还有一名村女在劳作不停，派队员带上定时炸弹爬入北侧的仓库去放炸弹，然后在三十秒后爬回撤离，在这里不费一枪就可以把这个毒品工厂给端掉，旁边的士兵慌作一团，不明就里地乱放着枪。

撤退的地点是在南部海域一个有灯塔的小岛上，上面有不少驻兵，要直接让橡皮艇靠岸有一定难度，在它的北侧是敌人薄弱的地方，可以靠泊过去，也可以在附近的小岛上登陆，用狙击手射杀岛屿岸边的哨兵，当然也可以用木船来攻击陆上的敌人。当全体队员到达灯塔附近时本关任务也就结束了。

第六关：窃听(Deia Vu)

地点：苏联科拉半岛(Kola Peninsula)

任务简介：

(a) 安装窃听设备拦截敌人的情报 。

(b) 盗取潜艇车间的锂电池 。

(c) 摧毁敌人的武器研究所 。

(d) 消灭东部营地所有驻军 。

本关的任务仍然是在潜艇工厂进行，那里的院墙不能攀爬，墙上有不少哨兵，队员只能从东侧的正门进去，那个通讯大楼的顶部有一名狙击手居高临下。所以我方应着重先解决掉楼上的狙击手，再用狙击手杀死集聚在门口大部分士兵。因此在进入本关前建议购买足够的来复枪子弹给狙击手配备上，同时还要拿到那个必要的破关道具——通讯窃听装置。

战术流程：

本关的地图是与第四关相同的，在一开始全体队员处于西北角的雪山顶上，队员可以驾驶三辆雪橇车下山。接近基地后队员到达正北方的山坡上，用狙击手干掉岗楼上的士兵和铁丝网里外附近的守卫，队员剪开铁丝网爬进去。从通讯大楼的东侧爬过去来到楼前，可在楼南侧找到一个竖梯，先杀掉附近少量守卫，杀掉那名狙击手，然后派队员带上通信窃听装置爬上楼顶，将它安装到楼顶西侧的那根通讯天线上。

接下来派狙击手到达屋顶，在上面杀死潜艇工厂门口的十余名士兵。随后率队下楼潜入那个潜艇工厂的大院，用狙击枪手在远处枪杀车间门口的敌兵，如果子弹不够用也可以派队员站到坦克车的后方扔手雷，如有榴弹炮就更好了。在清掉门口的敌人后，派一名队员驾驶一辆坦克冲进去，在坦克爆炸前可以将那部自动机枪撞哑，然后在里面可以拿到锂电池，旁边还有药箱和一支 40mm 口径的榴弹炮。回到院子里，将另外一间房屋用坦克撞毁或用手雷炸毁，这个潜艇基地的任务都完成了。

所有的队员从北方出基地，避开大队的巡逻兵绕到基地的东侧，沿着一条公路往东南行进，在公路的两侧可以看到有一片营房和待发的车辆，在这里只要将全部的驻军杀光任务全部完成。然后要走一大段山路，回到关卡起始处的西北方山顶关卡结束。

第七关：变异(Evolution)

地点：厄瓜多尔(ecuador)

任务简介：

(a) 消灭东北方向营地敌人 。

(b) 消灭北部营地的敌人 。

(c) 营救 Jack Warble 。

(d) 护送他到达指定地点 。

(e) 拿取生物变异催化剂 。

(f) 消灭所有变异猿人 。

本关的重点在于敌人的生物进化实验基地内部,它在一个三面环水的陆地上,要到达那里要先找到一艘船只才行,进入基地的方法有两个,一个是从地下的沟渠潜进去,另一个是直接扫清基地西门的守卫。营救人质为了安全起见还是最后再进行,在院里除了要杀掉所有敌人外,还要与一群疯狂的变种猿大打一场。

战术流程:

本关开始于地图的正南方,从不远处的一个人得到有关的任务信息,然后率队沿山岭朝东北方向行进,途中会遭遇敌人的小股部队,在东北处可发现一片营地,杀死这里所有的敌人,然后到北边山丘上找到最后一名哨兵杀掉,东北营地歼击任务完成。由地图东北往西挺进,在正北方高原上还有一片营地,山冈上哨兵散布很多,逐一射杀后再抄入营盘,杀光附近的所有敌人第二步任务完成。

沿北方营地往西走,在河流的北岸走到尽头可发现一艘橡皮艇,隔河朝对岸望去可以看到围墙坚固的生化实验基地,在基地的围墙底部有三条铁栅门,由此可进入院子内纵横交错的沟渠。

队员上了皮艇后,找个敌人防守薄弱的地方抢滩登陆,消除沿岸的士兵,然后打开沟渠的铁栅门进入到敌人基地内部。沿水道往西侧爬过去,在那边有道竖梯可以爬上地面,干掉攻过来的敌人,然后到院子里拿装备并扫清残余的敌人,到院子的南方可以看到两只相通的大铁笼子,里面关禁着十几只变异猿人,如要杀它们,要利用地形的优势才行。

派队员驻守在东北方向的院子,然后派一人去南边铁笼出打开铁门,快速跑回来守住桥头潮涌过来的变种猿射杀,边打边往北面撤,杀掉十几只猿人直到出现任务提示,表明猿人已经杀光了。

这时派队员带上一只变种猿尸，然后再去院子北边的铁笼去营救 Jack Warble，对话后带上他，全体队员开始撤离这个实验基地，记得在离去前到院子的东南角落地上拾上一罐生物变异催化剂。

玩家可以由沟渠的来路出去，可以打开东边院门出去。在南边公路的弯路处有道关卡边哨，所有队员朝南侧山岭爬过去可绕过它，不过会遭遇敌人的巡逻队，杀掉他们后再返回到公路上去，到前方来到地图正下方的小村落，杀掉驻守在这里的敌兵，到达村落的中心任务即告结束。

第八关：歧路(Crossroads)

地点：秘鲁(Peru)

任务简介：

(a) 消灭营地里敌人的武装力量 。

(b) 得到残留的生物试剂 。

(c) 摧毁护卫队及交通车辆 。

(d) 找到残留的生物药剂 。

本关的战斗重点在于地图中部的大院。院子四个角的高层建筑物上的哨兵杀伤力很大，要用狙击手来干掉他们。由于桥头营地敌人较多，在进入关卡前记得买几颗榴弹给队员带上，这样过桥时只要向涌来的敌兵放上两颗就可以抢上岸边了。

战术流程：

开始时全体队员在东北角的山上，往西走下山坡可看到一座长桥通向西南，桥头有两个巡逻队，等北边巡逻队走远后，下去收拾南边的，然后越过桥头往东南绕过山丘可以看到一片营地，潜进山脚的围墙内杀掉一名哨兵，再用枪声引巡逻队过来杀掉。这时出去在树林左近可看到有几个暗桩，潜过去逐个杀掉，当所有的敌人清除后第一步任务完成。往西边来到河岸桥头，等巡逻队离开后率

全体队员上桥朝西岸爬过去，前方是营地，将这里所有敌人杀光第二步任务就完成。

那个护送生物药剂的车队就在南边河岸的院子里，墙头有四名狙击手。队员往西侧的山坡爬上去，用狙击手将上面的敌人清除后，再来到正门，朝院内扔出烟幕弹并朝里面扫射，等烟消雾散敌人也死伤大半了，队员冲进去杀掉剩下的士兵后，在院子的中央找到了一罐生物药剂，然后再炸掉院子里的两辆运输车。由这个院落往南门出去，沿河边有几队巡逻兵，避开它们到达地图的正南方即可离开本关卡。

第九关：叛徒（Judas）

地点：安哥拉（Angola）

任务简介：

（a）切断敌人总部大院的电源供给 。

（b）摧毁敌人的指挥总部 。

（c）摧毁敌人的发电厂 。

（d）摧毁敌人的两座车库 。

（e）消灭敌人总部大院里的所有敌兵 。

（f）刺杀掉 Derkdson 然后把尸体带回指定地点

本关有大量的雷区。避开雷区有三种方法，一是有路牌标识，可以知道附近有雷区，沿着这些标识走安全系数大大增加。二是在有巡逻队行走的路线上不会有雷区。三是凡是桥和公路上都不会是雷区。本关的总部是突破的难点，所有的攻击对象都在这个院子里。在进入关卡前要给狙击手购买大量的子弹，在山坡上可以杀掉院子外围的大部分哨兵，尤其每个角上的自动机枪一定要干掉。在炸掉所有的目标后就可以杀掉叛徒 Darkson 并带着他的尸体离开了。

战术流程：

任务开始处于地图的东南角，沿公路前行进人一个小村落，屋子里会有敌人冲出来，可用手雷炸掉。过木桥后对岸还是一个村落，注意屋顶上也有哨兵，用手雷或狙击手射杀。

走出这片村落往北走，可以看到有巡逻队出没在高原上，这里是一大片雷区，干掉他们并且沿着其路线往西下山坡后再往南边走，到达一座东西走向的长桥前。

过桥后可以看到北边是围着木栅栏的营地，里面有十几名敌人，用手雷或榴弹杀掉大部分敌人，再用其他枪手干掉剩余的散兵。穿过木栅栏往北行，在山坡上有一大片雷区，上面有标牌，沿标牌方向往东下山坡绕过这片雷区再上到山坡上去，在前方会有一个巡逻队出现，杀掉巡逻队后沿山岭往北边行去，干掉基地围墙上的机枪。然后再派狙击手在山崖上去狙杀围墙外面的士兵。接着队员可在山顶找到那间供电所，用手雷炸掉它可玩成第一个小任务。

队伍往东下山岭来到总部围墙外，从边门潜入院子内部，逐个区域地杀掉里面的敌人。再去找 Darkson 并杀掉他，既使他已死掉也要找到他的尸体，让队员背在身上(一般他会在 2 号车库后面躲避着)。

这时院子里共有四个目标要炸掉，两个车库、一个总部大楼和一个发电厂。

在炸掉总部大院的所有目标后，最后一步是背上 Darkson 的尸体撤离到地图中部的那条溪谷中去。队伍出了基地后往东北方向走有一道山坡可以直接通到溪谷的底部，在这里的敌人并不多，注意队员在背负尸体时要保护好。当到达正北方的指定地点时所有任务都结束。

银色幻想

序章

欧洲中世纪,历史上是一个漫漫黑夜的时代。在"红柳桉"的世界里,白银代表的黑暗力量统治着一切。为了得到更多的黑暗力量,白银假借要娶一个新王后为名,抓走了红柳桉的妇女,准备用来祭祀"天启",这其中,也包括了戴维的妻子。于是,一个英雄救美、惩治邪恶的故事就此拉开序幕……

镜头一:詹尼芙被掠

主要出场人物:戴维(第一主角,善用各种武器及魔法,重点培养对象)、祖父(游戏前期的战斗伙伴,战斗时不受操控)

主要剧情:

走进后面的房子,和詹尼芙交谈,打开二楼的箱子得到剑和盾牌。

和祖父交谈,学习基本剑术。

杀掉富奇手下的士兵,追到港口。

和海港的两位老人交谈,了解关于叛军的情况,前往叛军所在地。

在城门的兵营里和胖商人交谈,购买补充体力的物品(苹果等)。

穿过小桥,看见敌兵后,迅速进入"庇护所"的大门(敌人会源

源不断的到来，决无剿清的可能）。

来到灌木丛，被公爵带到叛军基地。

拣起火堆边的火把，记得向营地左边两个人练剑的人学习特技——死亡之网（需要装备才可使用）。

镜头二：格诺的大图书馆

主要出场人物：戴维、祖父

主要剧情：

点燃火把（装备），进入黑暗的山洞。

进入图书馆大门，解救正在被一群小鬼戏弄的教授。

左拐，去图书馆顶楼寻找魔鬼研究员——泰勒纳斯。

杀掉所有遇到的红色小鬼，拣起地上的弹弓。远距离射击站在书架上的小鬼。

对由金色小鬼变成的巨大妖怪进行长剑紧密攻击，或者施展死亡之网也可，在顶楼的房间找到泰勒纳斯，得到冰杖。进入传送门，回到图书馆大厅入口。

当富奇和祖父战斗时，随泰勒纳斯离开；进入机房，走上电梯。

在锅炉房里与看门人接触，得到一把银钥匙。

装备冰杖，轻松解决沿途的泥土怪。

在下层岩洞里遇到 1 个巫师和 4 个泥土怪，挥动冰杖，先消灭它们（巫师能够对被打成碎块的泥土怪施展复活术）。

在最底层，遇到第一个大型魔鬼，该魔鬼会召唤怪物及发射火球；可躲到那被劈成了两半的石头后面，从隙中趁魔鬼努力聚气发功时用冰杖进行远距离袭击；随时注意补充营养（任何战斗都要随时注意补充营养）。

公爵在战斗胜利后来到现场，大家一起偕同去使用望远镜观望。看到了帆船的目的地——雨城。

镜头三：雨城之旅

主要出场人物：戴维、赛云（弓箭手，善于远程攻击，其实攻击力不强，仍旧推荐使用长剑）

主要剧情：

在第一个十字路口一直向下的小广场上，解救受士兵威胁的老妇，得到玩具熊。赶到港口，和其他人会合，返回庇护所。

得到小鬼弗林克的通知，前往庇护所西边的神使寺庙，了解到黑暗的内幕；得到用于揭开欧西斯封塔魔法的号角（可以利用地图快速前往已经去过的地方，例如回到兵营的胖商人那里购物或者去神使寺庙购买魔法瓶等）。

镜头四：寻找火之球

主要出场人物：戴维、赛云

主要剧情：

前往港口，使用号角。

和隐士欧西斯交谈，得到火之球和钢钥匙，并学会新特技——切割。

镜头五：寻找冰之球

主要出场人物：戴维、赛云

主要剧情：

从神使寺庙南行，穿过庇护所之门，来到“寒冬”。

装备上火之球，用火球魔法攻击冰桥拱门下的冰龙（一个火球打落一只）以及其他守卫。

在地下洞穴里，用火球和巨斧轮流攻击冰之球的恶魔，每干掉恶魔身边的一个小喽罗可得到一个补充魔法的球。到附近逛逛，可以看见格拉斯宫殿的大门。

镜头六：寻找治疗之球

主要出场人物：戴维、赛云、维维安（女剑士）、人士格（男大力士，是抗击白银的最佳搭档之一）

主要剧情：

利用地图回到格诺图书馆，和威尔丁教授交流，得到关于治疗之球的消息。

在去雨城之前，先回家看看，杀掉门口的绿色小鬼，向右行进到三岔路口。

在三岔路口右拐，是画家卢本的家；向上走，是维维安的家。

前往小山顶维维安的家，维维安加入。

回到路口，从圆木上走过，在西边的丛林里，和雨城市长交手，得到一把雨城钥匙。

戴维装备上冰魔法球继续前进，来到“大火坑”，和巨大的火怪过招。这个地方有很多的小火坑，火怪随机地从某一个坑中蹦出来发动火球攻击。指挥3位英雄围住一个靠近石头的坑洞，命令赛云和维维安持续使用长剑攻击直到不支倒下；戴维使用冰魔法、巨斧、杖轮流攻击并择机躲到石头后面补血调整。耐心和充足的粮食是胜利的保证；继续前进是无法通过的火墙。

回到雨城，在一个十字路口向上走，利用从市长那里得到的雨城钥匙打开紧锁着的门，来到小酒馆。和酒馆里面的人交谈，花费数十个金币买下一把火剑、一受诅咒的金币和一个暗号；并且和大块头佳格攀谈，佳格加入（让赛云回到叛军基地）。

径直前往欧西斯之塔，从那里开始，沿着右、下、左、左、下的顺

序走，到达一扇锁着的门旁；旁边悬挂的那口钟就是开关。让戴维上前敲钟，敲三下，停一下，再两下，停一下，再一下，大门打开。进去后，先在左下方的角落里找到酒馆里的艾伯；然后原路退出，从左上方进去。与狼人交锋(就是那个受伤的人)。把狼人引到左下方去，大家一齐冲上去用冷兵器痛殴(狼人对魔法有抗力，而且攻击力颇高，生命力强)，随时补充体力，直到战斗胜利。

继续向前，前往洪水泛滥的街道。把受诅咒的金币交给船夫，搭船到赛德斯之塔，呼唤出赛德斯，得到潜水装置。

借助潜水装置的力量，来到了沉没在水下的远古教堂，在教堂深入找到了治疗之球以及守护它的绿龙。

戴维装备上冰之球，用冰球从绿龙的身上向上打。绿龙的攻击中带有致命的毒素，需要装备上治疗之球才可以疗毒和治伤。胜利后向下走，左拐，箱子里面有火焰项链。

镜头七：寻找闪电之球

主要出场人物：戴维、维维安、佳格、凯根(优秀的魔法师，擅长空手格斗)，切尔罗

主要剧情：

回到镜头五的火墙处，利用火焰项链熄灭火墙，一直前进到一片沼泽 。

在丁字路口，左拐有一个凶恶的怪物(魔法抗力很高)守护着一个装有闪电杖和一把青铅钥匙(打开格拉斯宫殿的大门)的宝箱，取胜之道是 3 人一齐使用冷兵器围攻。

在丁字路口，右拐，在历史悠久的修道院，凯根加入。

在修道院，遇到一个冥想中的僧侣；返回图书馆要来威托教授的研究成果——“生命问题卷轴”交给他，得到天堂之药。

喝下药水，传送到画家卢本的家；亲眼目睹了卢本的死亡过

程，得到卢本遗下的木钥匙(打开卢本家的门)。

返回现实世界，在卢本的家里，卢本的学生切尔罗要求加入；他虽然魔法攻击比较熟练，但是生命力、防御力都比较差，所以将其送回叛军营地。

在卢本的家2层的箱子里，找到闪电之球。

镜头八：寻找地之球

主要出场人物：戴维、佳格、凯根(最佳阵容)

主要剧情：

进入楼上右边的门，杀死敌人。

装备上火之球，和王室座里"地之球"的天龙"德拉古"展开决斗。一上来，"德拉古"会用魔法冻住戴维的同伴；戴维可利用大块头佳格的身躯作为掩护，在"德拉古"施展2级冰魔法的时候用火球攻击他(有时可得到补充魔法的球)；小心屋顶上掉下来的冰柱。

从王室的右上方的出口进入，在塔上找到"地之球"。

在王室座的外面，得到兵营钥匙和宝石钥匙。

回到大厅，沿着地毯走到下一个房间，向右，用宝石钥匙打开门，得到冰钥匙和视沉护身符。

冰钥匙可以打开宫殿前第一间房间的门，得到战锤和召杖。

镜头九：酸之球

主要出场人物：戴维、佳格、凯根

主要剧情：

回到叛军的基地，发现大家都被关进了监狱。

和胖鲍比交谈，赶回雨城的酒吧，找到酒店老板米尔度，说出暗语"罗斯柴尔德白兰地"，通过密道下到地窖，见到威廉。

从地窖左边的小门进去，学习特技。

进入下水道，前进——用远程攻击武器击中悬挂在门上方的铃铛，打开紧闭的门；凯根装备上地之球，展开轰轰烈烈的灭鼠运动。

在下水道的一个角落，找到活门扳手，使用它打开另外一个房间里的闸门，放干雨城里的脏水。

从活门室向右，进入阴森的地下室；使用老方法——特技加冷武器攻击，打败巨大的老鼠精，得到酸之球。

镜头十：复仇！和富奇的决斗！

主要出场人物：戴维、佳格、凯根

主要剧情；

推开下水道尽头的石像，回到雨城阴冷的街道。

从赛德斯塔向右，向监狱前进。

厚重的大门左边的楼梯上有一个紫色巫师，除掉他得到隐身指环。

关在笼子里的杰莱弥亚扔给戴维一把钥匙。但是丢到了桥下并被蜥蜴吞食了下去；用弓箭击中对面墙上的开关，放下吊桥，追上并杀死了蜥蜴，夺回钥匙。

继续向下，杀死所有的怪物，和公爵交谈，得知只有找到典狱官才能够拿到牢房的钥匙。向上走，在一个房间里，拉动拉杆，打开秘密通道。

戴维装备上最好的剑和盾，喝下能提升能力和防御力药水，下楼后和富奇狭路相逢；富奇的闪电魔法瞬间就夺走了戴维同伴的战斗力……对一的战斗后，得到富奇的双手骑士剑和半月钥匙。

从旁边的小门进人，找到了典狱官，得到监狱钥匙。

在另外一个房间里，把玩具熊交给莫斯。

回到牢房，救出公爵。

来到格拉斯的白雪宫殿，得到格拉斯的指点，发现叛军中有叛徒，决定前往死亡之门调查真相。

镜头十一：寻找时间之球

主要出场人物：戴维、佳格、凯根

主要剧情：

回到营地，和老妇人交谈，得到防御之戒。

前往港口，花 300 枚金币租用乔纳的大船，出海前往死亡之门。

在死亡之门，约翰的灵魂控诉说，叛徒就是威廉！

向右下方走，与欧莱比教授的鬼魂交谈，得到“启动卷轴”。

回到木桥下，去另外一条路，救下葛尼托斯的幽灵，得到石钥匙。（可以打开气压舱里的宝箱，得到“人狼”特技）。

用金钥匙打开图书馆中间那扇门，得到“狂风”特技。

穿过叛军营地上方狭窄的通道，来到喷泉前，使用“启动卷轴”，打开秘密的通道。

在采掘场的箱子里，得时间之球和绿钥匙。

继续前进，和守护这里的怪物展开战斗。先集中攻击怪物召唤出来的生灵，然后在怪物魔法枯竭时，戴维、佳格两人将其围住，凯根在外围使用冰魔法攻击。（冰魔法 3 级可以把怪物冻住）

镜头十二：寻找光之球

主要出场人物：戴维、佳格、凯根

主要剧情：

从采掘场的怪物的身上得到了铁钥匙，打开旁边的门，拿到骨

钥匙。

回到雨城的下水道，进去后，按着右、上、上、右下的顺序前进，来到一扇可以用绿钥匙打开的门，从里面的箱子里得到“末日”特技。

回到死亡之门，用骨钥匙打开原先打不开的门，被传送到一个有着许多隐身怪物的神秘地点。

使用“视觉护符”，大开杀戒。

在最后的房间里，是守护光之球的女巫；采用消耗战等待她魔法力枯竭的一刻，然后冷兵器围攻！当她倒下后，从后面的门内得到最后一个魔法球——“光之球”。

镜头十三：总决战。邪恶与光明之战！

主要出场人物：戴维、佳格、凯根

主要剧情：

去胖商人和神庙那里购买装备。

回到叛军营地，格拉斯伴随着一道白光到来，提出帮助。

到达孤立的小岛——麦塔化，使用末日魔法，杀出一条血路。

点击红色的火焰，打开入口。

右拐，一直向下，暂时不要理睬铁道上的一个机器人，继续前进。

点击另外一团红色火焰，排出房间里面的火。

回去进入传送点，和刚才遇到的机器人战斗。机器人能够吸收攻击它的魔法力量进行自我恢复，所以采用冷兵器＋人狼特技进行攻击。

从机器人出来的地方进去，用半月钥匙打开发光的房间，拿到花岗岩钥匙，走进下一扇门。

向右，是一间有圆形护栏 的房间；按下左的按钮，是 2 个怪

物；按下右边的按钮，一块水晶升起，门大开了——是白银——

白银会不断用魔法召唤出巨型怪物来向戴维发动攻击；命令凯根依次使用火之球、冰之球、治疗之球、闪电之球、地之球、酸之球、时间之球、光之球来攻击房间中心的光球，那是白银的致命弱点。戴维和佳格，则主要对付那些机器人（每打死一个机器人，可以得到一个魔法补充球）。频繁使用“狂暴”特技以及“人狼”特技，疯狂使用储备的食物和药水；因为，打倒白银后，就是恶魔天启，那时不能再使用任何的恢复措施，只有依靠戴维最根本的力量——和纳米西斯合体，最终之战开始了。天启嚎叫着飞到悬崖上，扔出他最后的火球！戴维用盾牌挡回天启飞起来时扔过来的火球，天启消失了。

落幕

麦塔化开始崩溃，英雄们尽力向外奔跑着，希望就在前面！

黑石水晶任务

《黑石水晶任务》(Darkstone)游戏的场景三个:城镇、大陆和地宫。游戏 的过程是寻找七个水晶,在得到全部七个水晶后可得到一个魔球,最后在这个魔球的帮助下杀死恶龙 Draak,然后解除城镇中的 Darkstone,完成游戏。

游戏中的任务分两种,即赏金任务和水晶任务。赏金任务在城镇中获取,由城镇中的 NPC 交给你,完成后可得到 8000－10000 不等的奖金。这些任务与游戏的主进程无关,如果你不缺钱,可以不予理睬。

水晶任务在大陆上获得,每一个任务会得到一个水晶。这些任务是必须全部完成的。

DS 中的地宫每四层一组,共 32 层。在前 28 层中应找齐七个水晶, 最后四层是 Draak 的老巢。

游戏中一共四个大陆,由南向北依次是 Ardyl、Marghor、Omar 和 Serkesh。每到一个新的大陆,最好先将大陆走完,把地形探明,并与 NPC 交谈,搞清楚有什么样的任务,再进入地宫。

需说明的是,DS 中的任务是随机出现的,每次游戏只会遇到七个水晶任务。而实际的任务数目远大于此。

下面开始介绍各个水晶任务 ,要说明的是:以下对地宫以四层一组叙述。如最后一层是指这四层中的第四层。其他类推。

一、丰收号角

条件:地图上有个小村庄,村长要你帮他们去寻找丰收号角(Horn of Plenty)。

过程:村里的人告诉你,由于号角丢失,发生了可怕的瘟疫,一个叫 Riken 的年轻人前去寻找,许久未归,他的兄弟担心他已经遇难。进入地宫后,会遇到 Riken 的灵魂,原来他已经命丧于地下,但只有在你找到号角并交给他的亲人后,他才能安息。在后面的地宫中,你要找到一个火元素球(Fire Element Sphere) 和冰元素球(Ice Element Sphere)。

找到这两样东西后,当你 来到一个无法进入的大房间外面时,Riken 会再次出现,告诉你 偷走号角的魔鬼叫 Zoram,它的房间一般人无法进入,如果你把火元素球和冰元素球给他,他可以想办法让你进入。把这两样东西交给他后,换得一件风之外套(Cloak of Clouds)。将这件外套穿上后,即可穿墙而入,马上遇到了 Zoram。消灭它后就得到号角。回到小村,把号角交给村长。他会对你表示感激。然后在村口再次见到 Riken。他说非常感谢你的努力,他的灵魂将追 随他们的祖先而去了 。为了答谢你,他给了你一个水晶。

二、金字塔之谜

条件:陆地上有三个生命之圈(the cycle of life)。

过程:首先,在一个生命之圈附近,可见到一具尸体,从他身上得到一封信。信的大意是,三个生命之圈加在一起,接受死亡的 供奉,那么生命的供品就会出现。这些是打开金字塔的关键。按 照这个提示,首先要在三层地宫中找到三朵黑色的死亡之花,这 就是死亡的供奉。

得到这些花后,返回地面,找到一处废弃的神庙,那里有三个

白色的圆形座子，将三朵花分别扔到圆形的正中，会看到一团火冒出来。随后，来到生命之圈，每个圈里都长出一朵红色的鲜花，这就是生命之花。得到这三朵花后，回到地下，找到金字塔所在的房间。你会看到一个巨大的金字塔，周围是三个小金字塔。将这三朵花分别放在小金字塔上，小金字塔的罩子会慢慢合上，而大金字塔的罩子则会打开。走进大金字塔就可得到一个水晶。

三、骗子 Langolin

条件：地图上有 Argansa's house。

过程：来到 Argansa 的家，你会看到一个白衣法师在做法，他就 是 Langolin。边上有个女士，即 Argansa。与 Argansa 交谈，她会请你帮助 Langolin，因为她的丈夫失踪了，而 Langolin 答应帮她寻找。与 Langolin 交谈，他会说需要智慧水晶才能找到 Argansa 的丈夫。其实这个法师是妖怪变的。你可以给他，也可以不给 他。如果给了，水晶被夺走，Langolin 会立刻显形为一群妖怪。不管给不给你在地宫都会再次遇到他。

Argansa 的丈夫在地宫里 的一个牢房里，如果找到他，他会在临死前给你一封信，说明 Langolin 的真相。再次遇到 Langolin 后，他会显形为妖怪，杀死 他之后，如果你给了他水晶，还可重新得到。进入他的房间，可 以看到石柱上供着另一个水晶，必须用智慧水晶去碰一下那块水 晶，它才会落到地上，用其他方法你都拿不到。所以，如果你没 给 Langolin 水晶，记着把智慧水晶带在身上。

四、光之魔力

条件：在地宫中遇到一个“光之房间”(The Room of Lights)，看到一块水晶被一束光托举在半空中。

过程：水晶直接拿不到，在它周围的四个反射光线的石柱中，有一个没有光线。因此，需要在随后的三层地宫中打碎三座幻像(idol)，使光线传递到这个石柱上才可拿到。幻像并不难找，随后的三层地宫中，每层都有一个房间供奉，当然守卫的怪物也很多。幻像就是一只展翅欲飞的大鸟的雕像，位于一个孤立的石台上，周围有水隔着，直接攻击打不到，需要使用魔法或弓箭。最后一座幻像比较难，那里有一大群法师在进行祭祀，如果直接将幻像 打碎，他们会马上对你进行攻击。所以，在打碎之前做好战斗或逃跑的准备。将幻像全部敲碎后，回到上面的光之房间，这时再点击水晶就可拿到手了。

五、石人复活

条件：在村子里看到两个妇女的石像。

过程：与村里的男子交谈，他们告诉你，两个美丽的女子被一个女巫变成了石像。因为她嫉妒她们的容貌。那个女巫叫 Mika，住在 Witch's house。找到她后，她说自己又老又丑，拒绝解消魔咒。没办法，只好另想高招。到地宫里去，在一个叫"The Chest"的房间里，找到一面普通的镜子。继续向深层地宫前进，在一个叫"The Fountain of Youth"的房间遇到一个英俊的男子，他拿着一面镜子直发愁，哀叹自己又老又丑，哪怕在结婚那天，从这面镜子里看到的样子也是如此。于是你把那面普通的镜子给他，他看到自己的本来面目大喜过望。于是他给了你手里的镜子，名叫谎言之镜(The Mirror of Lies)。回到女巫那里，把谎言之镜给她，她照后一高兴，取消了她的魔咒。回到村子那里，看到两个女子已复原了。与村里的男子交谈，他在高兴之余，给了你一个水晶。

六、解救白马

条件:看到一匹白马和一个小精灵(fairy)。

过程:和小精灵交谈,知道白马是小精灵的朋友,被一个魔法师的魔咒困在此地。白马被一条铁链拴着,锁打不开。小精灵请求你带上它,寻找解救白马的办法。你当然要答应,它会在你的物品栏里。进入地宫,寻找一个叫"The Laboratory"的房间。这个房间的门打不开,打开你的物品栏,取出小精灵,放在门上,它会自己飞进去把门打开。同时,一个白衣法师走出来,消灭他后,进屋找到小精灵,它告诉你已找到打开锁链的钥匙。回到白马身边,用钥匙打开锁链,再与小精灵交谈,它会送你一个水晶作为酬谢。

七、枯井之谜

条件:地宫的入口是口井。

过程:与一男一女交谈,从他们那里得知这口井已经干涸,但经 常传出些奇怪的声音 。另外,他们的邻居也失踪了,看来井底一定有些古怪。顺着井 口下去,进入地宫,寻找两个矿井(The Mine 1 和 The Mine 2)。原来村民们被一些黄蜂怪抓下来做苦役,给他们挖隧道。黄 蜂怪是从一些奇怪的,一张一合的花朵里出来的,必须用将这些 花朵全部砍死。从村民的口中还得知,在下面还有个黄蜂女王,要根除威胁就要杀死它 。一个村民给了你一把剑(The Sword of Elwon),告诉你只有 这把剑才能杀死蜂王 。于是你继续深入,找到黄蜂女王所在的房间(The Hive),将 所有的花朵砍烂并砍死巨大的蜂王(要把那把剑装备上)之后,就得到一个水晶。

八、英雄救美

条件：在一个地宫的入口处发现主仆二人。主人是 Ramal 王子，仆人叫 Melchior。

过程：与两人交谈，知道王子的妹妹被人拐卖，买主是一个邪恶 的法师，就住在这个地宫下面。两人正打算去营救。离开他们进入地宫，首先找到一个叫“闺房”(The Harem)的房间。进门 后迅速快跑，因为在过道上有闪电暗器，威力很大。注意补血，否则很容易丧命于此。进入里面后，才发现别有洞天，一个清澈 的泳池边悠闲的坐着两个美女。在泳池的一头，一个女孩被绑在 一根柱子上，过去交谈得知她就是王子的妹妹 Jasmine。绑她的 锁链是加了符咒的，无法解开，因此只好另想办法。

离开她后进 入下一层，意外地在地宫找到 Melchior。他已奄奄一息，临死前 给你一把钥匙，要你去救王子。看来他们下来后遇到了麻烦。拿 到钥匙再下一层，找到一个矿井房间，用 Melchior 的钥匙打开 门。消灭怪物后与王子交谈，他说 Jasmine 知道关于水晶的秘 密，非常危险，请你快去营救，而他自己则没关系，他有办法逃 脱。王子给了你一个“赦免王冠”(Diadem of Oblivion)。

带 着王冠回到 Jasmine 被关押的房间，把王冠交给她，符咒失效 了，Jasmine 得救。临走前她给了你一个奇怪的号角，并告诉你这是他们家的祖传之物，据说可以揭开 Roland 坟墓的一个谜。离开闺房继续深入地宫，在一层中见到一个供奉水晶的石柱。这里将有一场恶战，作好准备！石柱的边上有三个巨大的武士石像，只要你接触石柱，它们就会复活，而且还有地雷的爆炸对你威胁 也极大 。消灭它们之后，得到水晶。再把房间里的三个开关打开(有地 雷保护)后，返回地面。找到墓地(Graveyard)，用鼠标搜寻 一个可接触的坟墓，然后用 Jasmine 给你的号角去点击它，会出 来一个武士和几个骷髅。消灭它们后得到一个稀有物品：Roland Helmet (罗兰头盔)。

九、邪恶之蛋

条件：地图上有 Shadire 和 Celestial Sword 这两个地方。

过程：到 Shadire 的住处找到 Shadire 并与之交谈，他会和你罗嗦 一大通，大意是必须消灭邪恶之蛋的孵化，否则蜥蜴会不断出 现。而要消灭那些邪恶之蛋，必须首先得到 Celestial Sword（天剑）。来到 Celestial Sword 所在地，发现有块大石头阻挡着道路。没办法只好到地下去寻找线索。进入地宫不久，找到一个监狱，消灭怪物后遇到一个犯人。与他交谈，他会感谢你救了 他，并给你一个 Celestial Symbol（天记），并说这东西可以移 开那块石头。赶紧回到地面，来到大石头面前，用 Celestial Symbol 点击石头，果然“石破天惊”。进去后消灭怪物，得到了 Celestial Sword。装备上天剑又回到地下，找到 Incubation Room，发现里面有一些巨型怪蛋。用天剑将其捣毁，回到地面找 到 Shadire，他会给你一把短剑，并且提醒你说此剑还有其他用 途。再次回到地宫，深入下去后找到一个蜥蜴之神庙，在一个巨 大蜥蜴的雕像脚下有两个神台，其中一个上面有个水晶。你去拿 时，水晶会在两个神台间来回转移。把 Shadire 给的短剑放到空的 神台上，再去拿水晶即可。

十、神秘宝藏

条件：地图上有个名叫 Bartalan 的小岛，岛边有个钓鱼人。

过程：这个任务比较漫长。首先去木匠的小木屋，与那里的一个 盲眼僧侣交谈，他说自己中了一个法师的魔法，双眼失明，只有一个叫镭眼（Eye of Ra）的东西或许可以救他。下到地宫里，挨个房间查找，会找到一种奇怪的东西：眼球（ocular globe ）。再继续搜索，可以找到一个房间，里面有个石台，上面有个 小雕像，但是缺眼睛。于是把找到的两个眼球给它按上，竟得到 了这个雕像。在地

宫中你总共可以得到三座雕像，一共要找到六 只眼球。这三个雕像都得到后，才发现它们并不相同，而是金银 铜各一。在最后一层(相对的)，可以找到一个奇怪的房间，里 面有个小间，但铁栅栏门打不开。门上有个石牌，走近了一看，上面写着："从富贵到贫穷，三个兄弟一个接着一个来到人世 。"在房间里发现三个石牌，分别写着，"老大早一周出生"，"老二是其他两人之和"，"老三的数字与兄弟们相同"。还发 现房间的地板上画着一个奇怪的图形，仔细一看，原来是个钟表 的表面。把金雕像放在了七点的位置，把铜雕像放在三点，把银 雕像放在十点，于是铁栅栏门打开。

进去打开一个箱子，得到镭 之眼。回到地面，找到僧侣，把镭之眼交给他，换来了一个放大 镜(A Magnifying Glass)。再和他交谈，他却说自己的眼睛虽 治好了，但命运却被毁了。现在去 Bratalan 岛。找到那个钓鱼 人，在他身后的篓子里拿到一条鱼，然后去木匠小屋找到木匠，把鱼给他，再带着他来到 Bratalan 岛，让他把通往小岛的木桥修 好。进入小岛后，用放大镜查看最后一块木牌。上面写着：从树 走到水，再从水走到石头。它说的是避开地雷的路径。进去打开 里面的一个箱子，捡到一本《圣经》。地雷的威力很厉害，到手以后 赶紧逃。拿着这本《圣经》去 Eras 神庙(The Temple of Eras)，地 面上有三个供台，其中之一放着一些腐烂的食物。把身上带的食 物拿出来放到另外两个供台上，对面会出现 Eras 的幻影。将《圣经》交给幻影，会得到另外一本《圣经》，带着这本《圣经》去找僧侣并交给 他，可以在医好他的心病。回到神庙与幻影交谈得到一个水晶。

十一、救人一命

条件：地图上有个帐篷，躺着一个垂死的老妇人。

过程：与躺在病床上的老妇人 Genna 交谈，她说她活不了多

久了。在帐篷中一个箱子里得到一封信，把这封信给帐篷里的Gutrick看，他会承认是他给Genna下了毒。他答应去见魔法师Ger，并从魔法师那里得到一个装解毒药水的瓶子。带着这个瓶子进入地宫，你得找到4个水晶，每层一个。把这些水晶和瓶子都放在光之喷泉（Fountain of Light）的相应位置上，就可以得到解毒药。带着药水回到Genna那里，把药水给她便可以得到一个水晶。

十二、芦笛之歌

条件：有个仙女湖，访问湖边的柱子就会出现一个小仙女。

过程：这个任务其实很勉强，至少我是这么觉得。任务的过程是访问仙女湖后在地宫中找到若干个芦笛（reed），从而使Mouth Room中的毒蛇被定住（类似于印度舞蛇者的技巧），然后取走房间里的水晶。而实际上你只要能把毒蛇杀光，一样可以得到水晶，找不找这些芦笛根本毫无关系。Mouth Room是个绿油油的房间，由很多条毒蛇看管着。

十三、太阳十字架

条件：地图上有个小村庄，里面有个叫Drakus的人。

过程：找到Drakus后与之交谈，他想让你帮他找一个遗失的古物，即太阳十字架（Sun Cross）。接受任务后进入地宫，在第三层有个修道院，但是进不去。在第四层的一个房间，遇到一个名叫Gondoor的老头，他要你通过一系列测试，以成为Kaliba的信徒。在房间里有四个开关，分别打开四个门，其中的一个小房间里有个箱子，可以得到一把钥匙。用这个钥匙打开下一道门，Gondoor又在里面，和他谈话后，按墙上的开关，打开一个小门，在里面得到又一把钥匙，用这把钥匙再开门就通过了测试。

进去后你可以选择一件武器，不过在此之前最好存盘，因为只能拿一个，如果不合适也无法换了。Gondoor 会给你一个护身 符，带上后回到三层的修道院，现在可以进去了。进去后是个教 堂式的房间，里面有几个僧侣，房间的桌上放着一个十字架。不 过，别去拿那个十字架。如果拿了，不仅那些僧侣要和你拼命，更冤的是那个十字架是个赝品！在房间的右侧可以找到一个秘密 通道，可到达 Inoc 的坟墓(Inoc's Tomb)，在这里，两次杀死 Inoc，就可以得到真正的十字架。带着它回到 Drakus 那里，把十 字架交给他 ，然后会冒出一群怪物。杀掉它们之后就得到一个水晶。

十四、抢救婴儿

条件：一个被毁的村庄里有个妇女请求你帮助寻找她的孩子。

过程：与妇女交谈，得知村庄被蜥蜴人洗劫，她的孩子也被偷走 了。进入地宫，可以遇到妇女的丈夫，给他一瓶生命药水，他会给你一个隐形卷轴。孩子在最后一层的一个庙里。你可以杀进去把孩子夺回来，也可以利用隐形卷轴把孩子偷走。回到村庄把孩子交给妇女即可得到水晶。

十五、Horgan 的秘密

条件：地图上有一个地宫的入口无法进入，提示你说只有 Horgan 知道进入的秘密。

过程：找到 Horgan 的小屋，得知他需要你找一个生命水晶，这块 水晶在兽人的手中。在陆地上找到兽人的营地，将怪物杀光，捡 到这个水晶。把水晶交给 Horgan，他会给你一个护身符。将这个 护身符带上，前往那个地宫入口。在入口的前面，有个圆盘。如果你玩的是双人，就让其中一人站在圆盘上，另外一个带着护身

符的去砍入口，即可打开；如果你是单人，则将一把剑或斧子之类的重物放在圆盘上，自己去砍入口也可。打开入口后进入地宫，首先要杀死两个名叫 Gartol 和 Digmar 的魔怪，分别得到他们的一把剑。带着这两把剑，在最后一层杀死两个怪物(要把剑装备上)，再杀死一个叫 Hassen 的骷髅即可得到水晶。

十六、三个十字架

条件：在一个地宫的入口处有个幽灵阻挡去路。

过程：与那个幽灵交谈两次，它会和你战斗，杀死它后得到一把钥匙，即可进入地宫。下去后在每一层中都有一间锁着的房间，用那把钥匙可以打开。进去后得到一个十字架，总共找到三个。将十字架收齐后在最后一层找到一个房间，打开外面的开关进去，里面是个幽灵。把三个十字架都给它，它会企图杀你。将其杀死，地上出现一具尸体，在他身上可得到水晶。

十七、吸血鬼的末日

条件：在一个地宫入口有一个男子，与他交谈后得到一个火炬。

过程：进入地宫，在一个房间里找到一个锤子，可以砸烂石头。回到地面，找到一个老鼠横行的营地，用锤子将大石头砸开，进去杀光老鼠，可得到一根权杖。带着它回到地宫里，通过传送点进入一个房间，遇到一个正在变成吸血鬼的人，杀死他后继续深入到最后一层，找到吸血鬼的巢穴，把权杖交给里面的吸血鬼。它会马上向你进攻，杀了它就可以得到水晶。

十八、招魂药水

条件:在一个地宫入口附近,有个鬼说它愿意帮助你。

过程:进入地宫后,首先找到一个图书馆,与里面的 Atenus 交谈。他需要你找到3瓶返老还童药水(elixir of youth)。在下一层地宫中会再次遇那个鬼,在房间里可以找到一瓶;在第三层中进入 Vial Room,杀死 medusa 可再得到两瓶。把这三瓶药水带回去给 Atenus,他会给你一瓶招魂药水,带着它进入最后一层,找到鬼魂的墓地,用招魂药水将其唤醒,然后杀死它即可得到水晶。

十九、神圣号码

条件:从一个僧侣那里得到一个卷轴。

过程:在前三层中的水晶房间中分别得到一些假水晶和药水,在最后一层中遇到一个男子的尸体,在他身上找到一个神圣号码(holy number)。找到一个雕像后使用它,号码为540,即可得到水晶。

二十、三个宝石

条件:地图上有一个鬼魂的营地(camp of goblins)。

过程:将营地中的鬼魂杀光,会捡到一把斧子。将斧子交给一个叫 Gaetan 的男子,他会给你一个盾牌(shield of deamons)。进入地宫,找到一个叫 Road to Reason 的房间,打开开关进去,快速向前跑,以躲避地雷的轰击,将里面的一座雕像打碎,得到一个宝石。进入下一层,在中央是个迷宫,里面有火球机关,进去后找到另一个雕像,打碎后又得到一个宝石。在下一层中遇到一个巨大的虫子,杀死它然后打碎雕像得到第三个宝石。在最后一层,将三个宝石放在地宫中央的柱子上,把 shield of deamons 和罗兰头盔

都穿戴上，可以取到水晶。

二十一、最后的任务

条件：找齐七个水晶。

过程：收集齐七个水晶后，来到那个古怪的大圆盘，将所有水晶 分别安放在七个支架上，然后就得到一个魔球：时间之球。现在可以进入最后的地宫，前去杀恶龙 Draak 了 。在最后的地宫中，地图将失去作用，所以只能摸索着前进。地 面上有很多跳跃点，只要反复的尝试总能找到 Draak 的老巢。将 Draak 的血杀到一多半时（它会自动补血，所以不要杀得太多 ），用时间之球点击它，可以阻止它补血，然后一鼓作气即可杀 死它。用捡到的钥匙打开门，可以找到大量的金钱，还有结束任 务用的 Astral Hand。带着它回到村庄，用它点击村子中间的 Darkstone，黑暗之石就会消失，游戏结束。

阿猫阿狗

一、约翰叔叔的鬼屋

真是难以置信，原来繁华热闹的小镇，竟变得如此的寂静冷清。乐乐站在小镇的路口不觉诧异万分，不过五年的时间，木桶镇好像完全变了样，变的不仅是树木和建筑，更是那抑闷得教人窒息的诡异气氛。乐乐抬起头望向天空，那一轮月亮并没有改变，不知从前的玩伴现在怎么样了，小天才阿吉，热血运动派阿康，还有雄健威武的猎狗黑武士和欢快活泼的小鸟灰灰，约翰叔叔还是那样令人望而生畏吗？还有那个秘密基地不知有没有被人们发现呢？

乐乐正浮想连翩，前方猛然传来一阵鸟鸣，乐乐以他特有的与动物沟通的能力听出那是灰灰的声音，忙拔步朝前跑去，见一大群猫儿正在围攻小鸟灰灰，乐乐忙冲上前去用雨伞将众猫打翻在地，那为首的猫头（黄金战舰）却忿忿不平地扬爪扑上来，乐乐百般解释也无济于事，只好拔腿开溜，大群的猫儿也在后面穷追不舍，正疲于奔命之际，好友阿康出现，用气体喷罐阻挡了一阵也未能挽回局面，于是两人继续朝前方跑去。

终于摆脱了猫群的追逐，两人喘息稍定，乐乐查看口袋中灰灰的伤势，决定给它好好地治疗，阿康说这里仍是猫的地盘，两人又朝前方奔去。来到了圆圈路，乐乐问阿康是否愿意像以前一样重组木桶小队，大家一起来维护小镇的秩序。当阿康听到乐乐要将约翰叔叔的家当作小队的总部时大吃一惊，说约翰叔叔前几年就已经

过世了，他留下的房子经常闹鬼，现在根本没人敢接近那里。乐乐听了也大吃一惊，想是因为父母从来就不喜欢他，是以没有将叔叔的死讯告诉他，从前住在镇上的时候约翰叔叔最疼自己，还是去叔叔家里看看吧！

两人来到约翰叔叔家门前，见到一位白衣小天使正在呼唤约翰的灵魂，并要将它带往天国，却被突然出现的约翰鬼魂吓倒在地。乐乐上前拾起掉在地上的光环还给天使，答应她去说服叔叔。乐乐、阿康和天使进入鬼屋，在与约翰对话后，约翰说起自己不愿回天国的原因，这全都是镇长造成的……

约翰问过乐乐父母的近况后，劝他就住在鬼屋把它当做自己的家，乐乐欣然同意。这时乐乐从中袋中将灰灰掏出，说起受到猫群攻击而受伤的事，小天使上前使用魔法治好了小灰灰的伤，灰灰展翅飞翔在空中鸣谢不已。小天使决定暂回天国，等过一段时间再来接约翰叔叔，于是小天使和灰灰一起飞往屋外。

鬼屋内，乐乐向叔叔提起为维护小镇和平而重组木桶小队的事，并请小天才阿吉也回来帮忙，约翰和阿康均表赞同。阿康兴奋地一溜烟出去找阿吉。接下来乐乐便在约翰鬼魂的陪伴下，在鬼屋内随处闲逛。当乐乐来到楼梯右侧的小门前时，约翰说这个暗门通往他的密室，里面有一只大钱箱，因为怕偷所以叫了保安公司把钥匙藏在一个特别的地方，不过他已经忘记放在哪里了。乐乐转身往回走，约翰叔叔说钥匙好像与墙上的一幅画有关，乐乐仔细地审视墙上的那幅画，觉得画里的景色好像在那里见过，折身来到庭院，分别转动路边的两只蝙蝠铜像，一阵水声传来，前面的水池里浮出了另一只大的蝙蝠铜像，乐乐上前从它手上的袋子里取得了钥匙。返回鬼屋，用钥匙打开密室的门，从宝箱内获取大量的金币。

正和叔叔说话间，小天才阿吉和阿康从外面走了进来，阿吉还是从前的学究模样，想起以前的死党如今又可以一起打天下，三人不由心花怒放，兴高采烈。乐乐说目前小队的目标是帮助镇上平息

猫的问题，他能够和动物沟通，会训练动物来帮忙并为它们提供安定的三餐和住所。于是在一致的意见中，昔日的木桶小队正式展开了工作。

二、狂妄的大米

乐乐来到镇上闲逛，希望能找到几只狗作为伙伴，正走到不是约翰路。一只卷毛狗蹿到面前狂吠，与之交谈得知它叫大米，乐乐向大米说出联合狗的力量对抗猫群的意图，大米却不以为然，乐乐向它讲述团结的力量，大米觉得好像有些道理，便加入队伍陪伴乐乐去找狗老大猎师以号召所有的狗团结起来。正行走间遇到了阿吉，在帮助他将两个纸箱抱回鬼屋后，两人一番忙活，终于组成了木桶小队的实验室。这时阿吉嘱咐乐乐要把电器行老板以前送的那个 PDA（有手提电话、物品组合、传送等功能）时常带在身边，以便与队友能随时取得联系。

回到不是约翰路找到大米，大米说它已见过狗老大猎师，在它的“劝说”下仍不肯和乐乐合作，乐乐见事情已被它搅成这样也是无法，于是带大米往鬼屋走去，正行走间遇到两只猫，大米飞扬拔扈地上前一顿乱扯，两只猫上前便是一顿狂抓猛咬，乐乐和大米只好应战。

打败两猫，乐乐和大米来到鬼屋前，看到正和小鸟玩耍的小天使，小天使见大米负伤便使用恢复魔法帮它疗伤，乐乐正在叹息间，天使也替他医好了伤势，乐乐不禁对这位好心的天使心存感激。回到鬼屋，乐乐将大米介绍给队友后，大家便开始讨论目前的进度，阿康说已和附近的镇民做好了宣传，大家都知道木桶小队成立的事，阿吉则说 PDA 又开发了新功能，使用它可以完成新工具的开发。

乐乐和大米走出鬼屋，刚出大门就被两只猫缠住，将它们打败

后来到街上闲逛(在这里玩家可随便找几只猫来打打，提升一下等级)。正走到不是约翰路，大米发现了倦卧在路中间的汉堡和土头，向它们吹嘘它的新老大乐乐是如何的伟大英明，天下无敌。汉堡和土头看不过大米的嚣张，上前与大米厮打起来。乐乐帮助大米打跑两狗后，训斥大米以后要收敛气焰，大米当即唯唯称是。

来到桥边，乐乐正与一只小黄狗搭话，大米跑过来介绍说它就是本 镇最胆小的笨狗香蕉皮，并向香蕉皮说狗类新老大乐乐的伟大与不凡。香蕉皮怯怯地说狗老大应是猎师，第二号则是白眉，乐乐于是向它打听白眉的情况，香蕉皮说因为狗群总是被猫所败，白眉是一只很强的狗，因不满于猎师的领导正打算脱离狗群，到镇外去寻找新天地，于是乐乐决定去见一见白眉。走过小桥，正遇见向白眉告状的汉堡和土头，大米招摇地过去正要胡吹，乐乐忙上前向白眉搭话，白眉却不予理会，说人类是很无能的动物，要狗类的保护才会有安全感，乐乐辩解说人类的能力在于开发和利用工具上，能以此打败任何强大的敌人，更不会惧怕任何的动物，白眉听了更是嗤之以鼻，让乐乐展示一下人类的智慧与工具到底有多强大，乐乐满口答应，返回来抓紧准备开发新工具。

三、白眉与僵尸

乐乐返回小桥前，知道空手与白眉交手不会有什么胜算，便用PDA 与阿吉联系，并将与白眉决斗的事说了一遍，阿吉说可用乐乐的雨伞改良一下，需要一些铁丝等材料。与街上的欧尼尔谈话，得知小琴常用彩色铁丝为小猪布置猪舍。返回约翰路，小琴请乐乐去将她跑丢的七只小猪捉回来，乐乐满口答应，于是到大兵路将小猪捉回来交到小琴手上(这里有时间的限制，须在三分钟之内完成任务)，得到铁丝。与阿吉用PDA 通话后，乐乐与大米返回鬼屋，在实验室将铁丝和雨伞交给阿吉，一个小时(一分钟)后再去见他，得

到强化雨伞，于是找大米赶往大兵路去挑战白眉。

乐乐和大米正行走间，汉堡和土头又上前挑战，将之打败后大米很是羡慕乐乐的强化雨伞，乐乐于是呼叫阿吉，让他给大米也研究一种厉害的武器。来到大兵路打败白眉后，继续前行来到青草公路，大米见几只狗正围作一团窃窃私语，便又张狂地上前怒骂挑衅，乐乐忙上前道歉。大米向毛刷子和肥皮问话，得知白眉要带领群狗离开木桶镇，大米便说众狗是胆小鬼，于是众狗大怒，上前与乐乐和大米开战。

战斗中对方的臭狗僵尸很是厉害，乐乐和大米不是敌手，战败后遭群狗臭损一顿，乐乐脸上无光便率大米逃走。乐乐在角落与阿吉通话，阿吉说要对付僵尸，须用一瓶狗用的消毒水和阿摩尼亚利用PDA做成消毒水炸弹来对付。

来到大兵路老约瑟公馆，与老约瑟交谈得知他最近买了一幅唐吉诃德的油画放在地下室里，再与老约瑟的孙女妮妮说话，得知她正因为老约瑟不给她买洋娃娃而苦恼，非常羡慕小兰和小琴她们拥有好多的洋娃娃。

在不是约翰路的桥边遇见法兰克，法兰克向他打听小兰姐姐的生日和喜欢的礼物，乐乐于是答应帮忙去问问。在路旁见到小琴，向她打听小兰的情况，得知她的生日是后天，喜欢的东西是花，回到桥头将消息告诉法兰克，并答应为其买花。在路边与碧姬婆交谈，用五十元买下一束海芋花，回去将花交给法兰克得到一定的创意点数。

来到不是约翰路（在奶牛附近）见到画家，画家请乐乐帮忙去寻找一张油画，那张油画的背后写有私房钱保险箱的密码。回到大兵路老约瑟公馆的地下室，终于找到了那张油画，乐乐将画背后的密码抄下，返回将密码交给画家得到一定的创意点数。

来到田野路的南瓜会长家，与会长的女儿黛咪交谈得知她的小鸡多多不见了，便答应前去寻找。来到东部公路找到多多后，回

到田野路交还给黛咪，得赠一瓶阿摩尼亚。

来到小兰家，小兰托付乐乐将一个布娃娃送给隔街的小女孩妮妮，来到大兵路乐乐将宝宝娃娃交给妮妮，妮妮又托乐乐向小兰姐姐道谢，并得到一瓶阿摩尼亚药水，回到不是约翰路将妮妮的话带给小兰，得到一瓶狗用的消毒水。于是乐乐打开PDA，将消毒水和阿摩尼亚组合成消毒水炸弹。来到青草公路终于用消毒水炸弹打败了僵尸和众狗。

四、北区大战

乐乐和大米回到鬼屋去见阿吉，阿吉说没有为大米研制出什么新式的武器，却为它想出了一个招式，于是将招式教给大米，大米学会“大米滚蛋”。

来到蛋糕南路见到三剑客和香蕉皮，三剑客怒斥大米背叛狗类，这时香蕉皮说出汉堡正唆使一些即将离开小镇的狗去抢人类的东西，三剑客觉得过分，便随着乐乐一起赶往东部公路阻止汉堡的行动，而香蕉皮则去找猎师报告这件事。乐乐率领群狗来到东部公路与汉堡等狗展开了一场战斗(记住先使用消毒水炸弹除去僵尸，其他的狗则不足为惧了)。战斗取胜后，三剑客提议找白眉来解决汉堡的事，于是在三剑客走后，乐乐和大米去青草公路去见白眉。当白眉得知汉堡的情况时，便一溜烟地跑往大兵路。当乐乐到达大兵路时，见到一群陌生的外地人正殴打汉堡，那为首的人连声大笑，说小镇的和平日子已不多了，乐乐意识到问题的严重性，忙上前去询问，那伙人却大笑离去。

乐乐从地上救起土头，土头加入队伍行列，于是乐乐带土头回鬼屋参观。在实验室见到阿吉，阿吉正忙着研究提高衣服的防护力。来到鬼屋大门外，见到两只戴礼帽的狗胖哥和瘦哥，两狗说猎师请他过去有要事相商。乐乐于是率领大米和土头赶往蛋糕南路。

在蛋糕南路见到猎师，猎师说最近要组织镇上的狗向猫群展开反击战，向乐乐说出进攻小镇北区的计划，并邀请乐乐加入战斗。为了小镇的和平乐乐自是满口答应，于是猎师在蛋糕北路结集了所有的狗，向狗群庄严宣布乐乐的加盟和对猫群基地的开战，临行前猎师将小狗地瓜托付给乐乐照看。

在将钓鱼路、爱神街、决斗街所有的猫都打败后，乐乐在哈哈街见到猎师，猎师说在猫的背后有个叫猫王的邪恶家伙教给猫很强的战术，使得猫的团体战斗力很强。来到早安路见到毛姐和钢毛，刚替钢毛解了围，那边毛姐又敌我不分地和黄金战舰玩在一处，将众猫打退，地瓜上前与毛姐说话并将它引开。来到早安二路，终于找到了黄金战舰，这时猎师赶来与乐乐一起与众猫展开最后的决斗，在战斗取胜后，北区的战斗正式结束，狗群大获全胜。

回到早安路，乐乐向猎师询问有关猫王的情况，猎师说只听说他是个人类，有操控猫的能力，于是在战斗之后猎师派狗驻守夺回的北区地盘，而乐乐决定去劝说白眉回归镇上的狗群。来到蛋糕北路遇见土头，于是带着土头继续前行。来到田野路，见到阿康正与南瓜管理员通哥说话，通哥说自从猫群离开后，田里的老鼠成患，于是土头自动请缨消灭田里的老鼠，而阿康则加入队伍一起去找白眉。

来到大兵路桥头去问睡觉的圆刷子，圆刷子说白眉正在蛋糕北路熊宝宝桥旁的空地上聚会。于是赶往河边见到白眉后，乐乐将欢迎白眉归队的事说出，白眉说与众狗商议后再定，于是乐乐返回蛋糕北路静等白眉的消息。见到猎师，猎师说猫王已经出现了，率领猫群从早安路和钓鱼路同时进攻，负责守卫的钢毛和迅猛龙都不是对手……正说话间，一道黑影如闪电般掠至，原来是忍者猫，说猫王正在钓鱼路守候，说完便消形遁迹。

五、初会猫王

乐乐及众狗来到钓鱼路，见到站在铁笼上戴着面具的猫王，猫王说他正用训猫术组建一股防护力量，以使破坏小镇的不良份子感到恐惧，乐乐说猫王畏畏缩缩以面具示人的行径和猫群对小镇造成的困扰正是小镇不安定的原因，猫王理屈词穷便率领众猫退去，群狗也尾随追去，乐乐知道大家中了猫王激将法的圈套，忙从铁笼中将迅猛龙救出，这时白眉也率领众狗赶来，于是乐乐和狗群朝前方追去。在半路上遇见汉堡正唆使僵尸去偷人类的食物，乐乐说以后狗群只要专心为小镇工作，就不会为食宿而忧愁了，于是僵尸加入队伍，而这时三脚猫、什锦毛和竹竿突然冲过来，乐乐向三猫询问，得知猫王现正在伟人纪念路，而三猫却堵在面前不肯让路，不得已一场战斗打退三只猫，在僵尸为找香蕉皮而离开后，乐乐一行向东走来到了伟人纪念路。

正行走间在马路的中央看到两只移动的纸箱，乐乐好奇上前搬开纸箱，却是胖哥和瘦哥，乐乐询问猫王的下落，两狗说猫王已逃往祈祷路了，就在这时豹猫和影子两猫奔来挑战，胖哥和瘦哥见状忙拔腿开溜，乐乐将两猫打败后，胖哥和瘦哥去而复还，并承认自己是天下最胆小的狗，在无力承担来自对外界的恐惧时，内心还要追求精神上的卓越(完全是人的思想嘛!)，并要求乐乐将纸箱再放回身上去，还说这不是逃避现实，而是远离世俗，以一个哲学家而言则是一种基本的素养。乐乐哭笑不得只得照做。

来到祈祷路，遇见正倦在马路中央睡觉的夜猫子，乐乐向它询问猫王的下落，夜猫子说猫王已往东方向去了。乐乐拔足往东行去，见猫王正攻击白眉，乐乐上前理论，猫王却大笑而去，让一群狂猫围攻上来。费尽九牛二虎之力终于战胜了群猫，乐乐率队追到早安路遇见钢毛，向它打听猫王的下落，钢毛却蔑视猫王的力量，浮夸自己的本领，在和乐乐的比试中钢毛落败，乐乐教它这就是团结的力量，猫群就是因为团结，一盘散沙的狗才不是对手，所以战斗

中光凭勇敢是不行的，钢毛心中虽然信服，嘴上却依然强辩一番悻悻然跑开。

在十字路口见到偃伏在地的圆刷子和香蕉皮，正在探视时，救世主和刽子猫两猫奔过来向乐乐挑战，大米说救世主是只超能猫，而刽子手则是虐待狂，叫乐乐多加小心。将两猫打败后，乐乐忙率队奔往伟人纪念路。

到了伟人纪念路，木桶镇的警长肥客正在执勤，见一穿红斗篷的人影（猫王）闪过，忙勒令他站住并立刻施行逮捕，猫王上前辩解，肥客却不容分说派警员山楂上前拘捕，却被猫王用南瓜打得狼狈不堪。这时猎师扑上去与猫王杀成一团，乐乐无奈也率众狗上前助拳应战。就在猫王处于劣势之际，提议以后猫狗以这桥和圆圈路为界，井水不犯河水。当肥客再次出现时，猫王不由乐乐分说拔腿开溜，于是二次北区大战结束，北区完全收复。

猎师还在和乐乐讨论猫王的事，乐乐说不知猫王的话会不会是个陷阱，可看目前的情形也只有将计就计按他的约定执行，先观察一阵子再说，于是大家决定先回去休息，然后再决定下一步的事情。

六、最后的假期

不知不觉过了几天，镇上果真平安无事，猫群没有再越界挑衅，于是猎师在河边召集了所有的狗，说起从前狗受猫的欺压，而如今猫已完全被赶出了北区，可以说狗已摆脱了从前的劣势，但狗和猫之间有一个互不侵犯的协定，望众狗能够遵守执行。猎师的话声甫落，场内的狗儿们便交头接耳窃窃议论，在汉堡和钢毛等狗的反对声中，猎师力排异议，说猫与狗之间的矛盾完全可以用另一种方式来解决，而狗之所以有今天，完全是由于乐乐的加入，带给狗群以新的战术，运用头脑才能在战争中取胜，所以猎师宣布从今往

后由乐乐担任木桶镇狗队的狗老大。

乐乐见推辞不得，也就当仁不让，说只要狗能团结起来，猫再强也不是对手，另外从此狗群可以住在鬼屋里，这样就不必受风吹雨淋了。这时阿吉带来了一大袋的食物给众狗打牙祭，狗群顿时发出一阵欢呼……就这样，木桶镇的狗儿们再度统一了，并且每只狗都有了自己的工作。

这一天，乐乐在和约翰叔叔打过招呼后，决定去镇上警察局去知会一声，便带着大米、地瓜和黄黄来到街上，走到伟人纪念路，乐乐向警员山楂叔叔问好，山楂说新学期就要到了，乐乐闻言大惊，才意识到自己就要上学了，可那些狗儿们怎么办呢?猫群有可能再度攻回来…… 山楂说上学是小孩子应尽的义务，乐乐想延后一个学期再去上学，山楂说这可不是小孩子随便说就可以的，要经过大人的同意才行，无奈中乐乐只好照山楂所说去学校看看。

来到早安一路，乐乐刚要迈进学校就被两名学生拦住，向他打听阿康·阿吉的下落，说老师认为他们是很坏的学生，木桶教皇已下令大家去寻找这两个人。乐乐问木桶教皇是谁，那学生说木桶教皇是学校里最凶的老师，所有的人都怕他。乐乐忙退出来用PDA呼叫阿吉，告诉他木桶教皇要抓他们去上学的事，阿吉说教皇是个很偏执很古怪的老先生，还是回鬼屋再作讨论吧。

当乐乐走到钓鱼路的时候，忽然被一个柱拐杖戴眼镜的老人叫住，那老人自称是名叫多福，是木桶学校的木桶教皇，乐乐忙向他问好，多福问他为什么不去上学，乐乐将要延迟一个学期的想法说出，却被多福一顿臭骂并限定几天内到学校报到!乐乐对多福的凶霸态度很是不满，说出不愿到木桶学校就读的想法，多福大怒，说乐乐必须和阿吉、阿康一起在明天到学校报到，否则他会出手教训他们，说完拂袖而去，乐乐见天下竟有这样霸道的老师不由叹气。

回鬼屋和阿康交谈，阿康说不必理会那个无理教皇，直截了当

申请休学就行了。这时约翰问起多福的事，说多福本是他年青时的同学，曾一起到大都市去留学，他是个权力欲很重且不喜欢小孩的家伙，乐乐和阿康于是决定去学校向木桶教皇申请休学。乐乐刚走到蛋糕南路，遇见了山楂叔叔，向他打听木桶教皇的下落，山楂说他正是受多福老师的委托来强迫带走乐乐、阿康和阿吉去学校上学的，身为警察纵有交情也得按章办事。于是乐乐说直接去找木桶教皇，让他直接与约翰叔叔见面谈话，而山楂却认为鬼魂是不能当乐乐的监护人的。

乐乐进入学校，在门口撞见木桶教皇，乐乐将延后上学的事说出，并让多福去见约翰叔叔，多福则破口大骂，说乐乐在镇上没有合法的监护人，就应由老师来管教，乐乐出言反驳，不想多福大动肝火上前用拐杖将乐乐及众狗狠狠地教训了一顿，好在山楂及时赶到，乐乐才没有受到重伤。

七、捕狗风波

乐乐走出校门，遇见了记者拉班，说正在筹办木桶周刊，向乐乐询问有关教育的事情，乐乐说出木桶教皇动手打人的事。拉班走后，乐乐用PDA和阿吉联络，阿吉说多福那根拐杖的确很厉害，就连大人都鲜有敌手，便劝乐乐回鬼屋再作决定。

回到鬼屋，约翰叔叔听说多福竟对乐乐动粗，便说出多福先生害怕音乐盒声音的弱点，还特别害怕“少女的祈祷”那段音乐，一听就浑身无力，可全镇的音乐盒都已被他烧掉了，唯一的一个音乐齿轮却在多福太太手中。乐乐在向叔叔问过多福太太的地址后，便拔步往外面走去，刚出门口，正撞见猎师慌张地跑来，说镇上出现了一大帮人，他们用绳圈将所有的狗都捉走了，于是乐乐决定先到街上去看看。

果然在街上遭遇了一群捕狗人，说是镇上有人报警，政府正下

令将这些“疯狗”全部捕杀。乐乐和众狗打跑了捕狗队员，用PDA联络阿吉，告诉他捕狗队的事，两人决定立刻去营救狗群。

来到蛋糕南路，遇到侥幸脱离捕狗队的钢毛，钢毛说其他的狗已被送上了捕狗车，捕狗车就在木桶学校一带。乐乐听了急忙朝学校跑去，刚来到钓鱼路，见山楂正与一位老妇人说话，与山楂交谈得知镇上的捕狗队正是多福报警找来的，乐乐不由为此事自责，因为自己得罪了多福才使镇上的狗群蒙此大难。这时山楂向乐乐介绍身旁的妇人正是多福夫人(外号黄脸婆)，多福夫人言语中对多福过分的作法也甚为不满，将一只音乐齿轮交到了乐乐手上。于是山楂前去通知镇民阻止捕狗队的行动，而乐乐则直截奔往学校。

来到学校门口，在捕狗车旁见到捕狗队长，上前与之交手却不幸落败，看着呼啸而去的捕狗车乐乐不由心忧如焚，忙呼叫阿吉，阿吉说目前只有木桶队三人出马了，待乐乐回到鬼屋再进行下一步行动。回到鬼屋，乐乐将音乐齿轮交给阿吉，阿吉将它制成了音乐盒交给乐乐，于是阿吉说出自己破坏捕狗车，而由乐乐和阿康上前作掩护的计划。战术既定，木桶小队立刻整装出发。

三人在蛋糕南路遇到了木桶教皇多福，多福欲带三人去学校，而乐乐则指责他挟公报私仇的行径，多福大怒持杖上前攻击三人，战斗中乐乐掏出并使用音乐盒，多福闻声登时瘫软在了地上。三人风风火火赶到学校，在门口再次见到多福，乐乐上前让他打开捕狗车，这时捕狗队长赶到，一阵拳脚将三人捉到教室，并让他们在这里反省，直到捕狗队完成工作为止。

乐乐指责多福身为教师不爱护动物，毫无怜悯之心，多福却不为所动大笑而去。三人于是在教室里愁容满面，相顾无言。

走廊里传来了脚步声，阿康说可能是有人来救他们了，不料进来的是两个学生，是木桶教皇派来的看守，三人更是垂头丧气。阿康说大都市的人到底是怎样的，为什么来了几个人就将小镇搞得乌烟瘴气的，阿吉说也许能够改变大都市人的观念，以使他们不再

做出这种伤天害理的事，乐乐想只要付出努力，一定会改变都市人的看法。

八、忧郁的天使

正自胡思乱想间，教室的空中忽然闪现出一道白光，那个白衣小天使出现在三人面前，那两名看守的学生更是目瞪口呆。天使上前柔声地和两名学生说话，让他们将三人放开，天使的话自然比教皇更具威信，于是两名学生给三人松了绑，乐乐、阿康和阿吉终于又恢复了自由。

三人走出校门，见一大群镇民正阻住捕狗车辩论不休，阿康等人则趁这机会去开启捕狗车的车门，不料被多福发现，上前一杖将三人打昏在地，就在这时猫王率领群猫如旋风般赶到，让众镇民们退后……

数小时后，乐乐悠悠醒来，环顾四周是一个陌生的所在，与阿吉谈话才知是村里的教堂医院，是猫王及时出现才击退捕狗队救出大家的，现在所有的狗都回鬼屋休息，而捕狗队也被赶出小镇了。乐乐越发摸不透那猫到底是敌是友。

出了病房，听见一对夫妇(西西莉亚、艾)正在争吵不休，为鸡毛蒜皮的事大动肝火，旁边一个叨着烟斗，身着大衣手扶拐杖的人(福尔摩斯?)正倾耳细听，似在欣赏一段美丽宣言。正中的路被那夫妇阻住，乐乐只好沿墙绕过进入左侧的病房中。病房不大，墙上的十字架显得庄严而肃穆，乐乐在病床却意外地见到了天使模样的女孩(真梦)，活生生的身体却好像完全没有意识和知觉。就在这时小天使从一团白光中现身，告诉乐乐那女孩本就是她的身体，自从一次车祸后就一直昏迷不醒，其实也是她不愿意回到身体里去。乐乐诧异地问她原因，小天使强作欢笑，说出作天使的种种快乐，乐乐说这并不是真正的快乐，小天使才掩面痛哭，说出她不愿意苏

醒的真正原因。原来她的父母多年来一直在吵架。正是因为她的昏迷才使他们的婚姻维系到今天，她不是不愿意醒来，而是不愿醒来就看到父母的分离，面对支离破碎的家庭。乐乐问明她的本意后，便迈步走往户外去见她的父母。

门外的那对夫妇还在争吵不休，完全没有理会乐乐的说话，当他说出有办法唤醒真梦时，他们才开始认真地听他讲话。当那名神探模样的人，找出了夫妇吵架的症结所在，那夫妇发誓能努力控制自己的情绪，尊重他人的感受并保证以后不再吵架时，乐乐才将他们领到病房中。

病房中西西莉亚痛哭流涕，乐乐将一束鲜花放在真梦的床头，并在她的耳畔告诉她父母的承诺，真梦果然眼帘闪动醒转过来，一家三口终于美满团聚了，窗外的阳光中，一群群的白鸽飞上天空……

乐乐来到医院走廊，见到教堂中的神父，神父说其实真梦的身体早就治好了，就差她的灵魂是否愿意回来，如今乐乐能助她醒过来，真是善莫大焉。神父又说起那场大混战后，镇长亲自将事情都查清楚了，他当场开除了木桶教皇的教师职位。木桶教皇不久前来到了教堂，在主的面前表示他的忏悔。

乐乐和阿康来到教堂，见昔日的木桶教皇正神色黯然地站在十字架前，心里似在想着什么，乐乐想他可能是因为面子的缘故才不肯向众人道歉……

九、狱底迷宫

几天后，乐乐去实验室去见阿吉，阿吉说几天前在解救狗群时曾发现了一件怪事，看到有个骑在狗身上的怪人也被关在捕狗车里，乐乐也觉得不可思议。来到鬼屋大厅约上阿康，两人来到了不是约翰路，这时那个在病房外见到的神探模样的人跑过来，说自己

就是神探汤米，阿康和乐乐都没有听说过这号人物，汤米说他正在调查一桩奇案，说真梦当初的车祸并不是普通的意外，而是一个阴谋。真梦的父亲艾伦先生其实是国家调查局的成员，被分派木桶镇古代遗迹的工作。阿康闻言大笑，他从没听说木桶镇有什么遗迹，汤米说这是国家一级秘密，他们当然不晓得了，可小镇旁的大都市企业已对此有高度的兴趣，想跑来插一腿，而艾伦好像已经掌握了遗迹秘密的关键，所以才会碰到那次意外，因此汤米决定到真梦家去调查一番，在他精心化装后，扮成了一名怪盗邀请两人一起去真梦家，好去欣赏一下怪盗汤米的真本事，乐乐和阿康闲得无聊只好奉陪。

来到早安一路(左第六个房间)，没等乐乐答话汤米就闪入真梦的家中，乐乐和阿康也只好跟入，进去后左拐，进入正前方左边的房间，汤米正打开书架上的机关，找到了一个暗门，沿陡峭的台阶下去是一个地下水道迷宫，迷宫的走法是：进入正前方的管道，从走廊进入中间的那个管道，再穿过对面的管道就可以来到尽头的一个大铁门前。汤米见到大铁门宛若行家里手上前扳弄了一会儿，累得一身臭汗也没有打开，在乐乐和阿康的笑声中汤米只好放弃了。三人出了密道返回到街上，不料碰到警长肥客，原来汤米为了模仿怪盗的作风早将这次行动的预告放在警察局里，乐乐不由哭笑不得，在汤米逃走后，乐乐和阿康作为替罪羊被肥客关到了监牢中。

监牢里，有一个骑在狗身上的怪人自称是快刀张三，本是镇上的理发师父，座下的狗名叫闪电。另外一个胖胖的酷似黑手党的人物自称叫肉丸，是大都市黑社会头子狮子王的小跟班。而第三个穿斗篷戴眼罩的瘦子则叫闪腰侠(一群怪人！)，闪腰侠本是大都市报社的记者，退休后无事可干就心血来潮跑来调查大都市企业的把柄，结果得知大都市企业正骇人听闻地进行一项人心污染计划，他们认为人的心灵越堕落、物欲越普遍，他们就越容易赚钱，木桶镇

正是他们主要目标之一。与肉丸交谈后得知他们的老大狮子王是大都市里有名的流氓,这时闪腰侠说黑社会的幕后老板就是大都市企业!肉丸也承认正是奉大都市企业的委托来木桶镇破坏治安的。再与快刀张三谈话,快刀张三说起哥哥在大都市悲惨遭遇不由唏嘘。

乐乐在与闪电交谈后,得知在它后面的墙上好像有风吹过来,说不定会有什么秘密出口,于是闪电照乐乐的意思奋蹄狂拍,果真在墙后发现了一个幽深的暗道。

五个人沿着暗道走下去,是一个纵横交错的地下管道,快刀张三说木桶镇以前是个有名的海盗窝,说不定会找到什么秘密的宝藏,于是众人开始在迷宫中寻找出口。这里的迷宫走法是:先左行走到尽头,进入正前方的管道,再进入对面的管道右行到头,然后进入右边的两个入口的任意一个就可来到迷宫的尽头。在迷宫的尽头众人发现了一具骷髅,骷髅的身体下掉落一个笔记本,闪腰侠推测说可能是逃狱被困死在这里的囚犯。乐乐翻了翻那个笔记本,知道那个人是个考古学家,说地下水道可能有通往金字塔的路,可是因为迷路并缺少粮食而被死在这里。众人见找不到出口,只好悻悻地按原路返回警察局的监牢。

十、又见猫王

刚出洞口,遇见了山楂叔叔,山楂正欲放众人出来,门外的黑社会老大狮子王骂骂咧咧地嚷进来,不由分说就将肉丸带走。乐乐等人谢过山楂,四人走出警察局来到街上,闪腰侠说刚才那帮人马就是大都市企业派到小镇扰乱治安的,于是和快刀张三一起去盯住他们,而乐乐和阿康则商议着迅速离开猫的地盘,这时肥客出现在两人身后,幸亏真梦和西西莉亚及时赶到才算解了围。肥客和西西莉亚走后,真梦说她就要上学了,为了不耽搁木桶小队的学业,

她会每天为乐乐他们补习功课的。

两人行到一座桥，遇见仓皇狂奔的忍者猫，说大事不好，它们的首领猫王已被一些人捉去了，所有的猫乱作一团，猫老大黄金战舰也趁机造反欲夺回领导权。于是忍者猫加入队伍，乐乐决定先回去见猎师讨论营救猫王的细节。

来到约翰路见到猎师，忍者猫将猫王失踪的事说出，猎师答应帮忙，于是建议去找摩西来协助调查。众人来到木桶广场，找到了探案高手摩西及其助手花生(福尔摩斯与华生?)，摩西说要找到猫王，需要有猫王身边的东西，闻过气味才可以追踪，而镇长最近也失踪了，于是大家先从镇长身上查起，搞不好猫王和镇长关在一起也说不定，于是乐乐等人来到了行政所的所在地老爷路。

在老爷路遇到汤米，汤米神秘兮兮地说他正在办案，乐乐没有理会径直往行政所走去，在行政所的办公室里竟意外地发现了猫王的红披风和南瓜面具——原来猫王就是镇长！这时警长肥客从外面进来，将乐乐等人赶了出来。正在和汤米说话的当儿，摩西说几天前曾在魔王路闻过猫王的味道，于是众人急忙赶往魔王路。

在魔王路摩西闻出了猫王的味道，循味来到一个废弃的老井前，竟是从前木桶小队的秘密基地。在基地的门口，肉丸和他的同伴正在把守着，摩西上前闻了闻，判断说猫王就在里面。这时乐乐想起从鬼哭路的枯井可以通到基地里面，于是和阿康及狗儿们到鬼哭路找到枯井下去来到一处迷宫中。这迷宫的走法是：下、左下、左上、上、上、右上、左上、左下、左下。来到一处斜坡，从斜坡上去在房间里面见到被缚的猫王(镇长)。这时肉丸及同伴进来，肉丸念在与乐乐有同牢之谊，答应放了镇长，乐乐上前质问他们为什么要抓住镇长，肉丸却不知内幕，这时闪腰侠出现说出大都市企业的险恶用心，于是众人在同看守们展开了一场拚杀，终于将镇长救出。

乐乐和阿康随镇长来到行政所，镇长说出了事实的真象。原来镇长本是大都市企业总裁的女婿，很早以前他就知道这家公司的

作风，为了提高自己的利益扩大市场，曾下了一番功夫去研究人性，最后得出一条结论：如果人性更加贪婪和虚荣，他们的产品就会卖得更好，于是他们开始不择手段地用宣传、广告、洗脑的方法鼓吹消费，这就是他们的人心污染计划。他知道计划的真相后非常震惊，决心阻止他们的阴谋，可在企业内没有人肯与他合作，于是他孤单地一个人回到出生的故乡——木桶镇，最后由于热心镇上的事而被选为镇长。他知道大都市企业的威胁总有一天会正面侵袭木桶镇，于是他开始组织秘密军团来制服对方，刚好上一代镇长叮咚爷会一种奇特的训猫术，他就向叮咚爷学会了这项本领，并继承了叮咚爷的猫王身份，暗地里来保护木桶镇，只是他因无法和猫进行语言上的沟通，所以“黄金战舰”也未全听他的话，而与狗发动战争，这也是非出他所愿的事。

当乐乐听到镇长的解释后，才对事件的前后有了全面的了解。这时镇长又恢复了猫王的打扮，叫所有的狗和猫在木桶广场集合，要开一个猫狗联合大会。大会上，猫王正式放弃了猫王的头衔，以后让乐乐来领导镇上的猫群，以使猫狗团结，来共同对抗大都市企业，于是乐乐向阿猫阿狗们发出了一道道的指令……

十一、刀疤老大

回到鬼屋门前，忍者猫说黄金战舰仍不服乐乐的管制，乐乐说这不是重要的事，重要的是赶快调查大都市企业的事。来到不是约翰路遇到记者拉班，拉班说狮子王那帮黑社会的家伙已公开占领了警局，肥客和山楂也被他们关押在监牢里，于是乐乐率领众猫狗赶往警局。

刚进入警局，就看到黄金战舰正和看守厮打成一团，于是上前将山楂和肥客放出，肥客怒气难平闯出去要和那伙流氓们理论，一出门就被狮子王打倒在地，乐乐等忙冲上前去救护。

大战中终于把狮子王及众爪牙搞定，肥客却吁吁跑来大放马后炮，乐乐将他支开后决定先去找镇长商议对策。来到老爷路行政所，在镇长将肥客打发走后，对乐乐的事迹给予充分的表扬，并说他任大都市企业总经理的太太已来到小镇，这表示他们的指挥中心已正式进驻到这里，不知日后会发生怎样的乱事，乐乐于是赶往爱神街前去调查。

在爱神街的一栋建筑前，一个打扮亮丽的小女孩斥责乐乐为乡下的野孩子，乐乐上前解释，女孩自称叫红珊瑚并不可一世地叫乐乐走开。这时大米冲上来对她狂吠，红珊瑚吓得大哭不止，于是在红珊瑚跑开之后，乐乐与两名守卫大战一番。

打跑了守卫，乐乐正欲进入办事处展开调查，不料门被反锁，正一筹莫展之际，神探汤米赶到，于是汤米换上怪盗的服饰伸手打开了门锁，于是两人将大米及三剑客留在门外看守，而什锦毛叫来了影子，和乐乐、汤米一起潜到办事处的建筑内。进去之后径直往右走，进入左数第二道门(头像右)，一直往里，在一扇门前打败一群披头士歌手，然后乘坐里面的电梯下到地下室，打败一名看守后进入到他身后的一道小门中。

乐乐和汤米在黑暗的小屋中发现了一只硕大的玩具熊，这时一名玩具师出现在面前，说是正在开发具有杀伤力的玩具，而这只玩具熊叫做刀疤老大是孩童们心目中的英雄。因为它是某部电影片的主角，虽是作奸犯科无恶不作，却也是有情有义热爱家庭的人，只要够酷够辣就会有青少年喜欢，这就是所谓的暴力美学，乐乐听了不由得摇头。

出了房间，汤米说他在玩具师和乐乐说话的时候偷偷打开了他的保险箱，偷到了一份玩具的设计图，于是两人接原路返回到爱神街，在汤米疯颠地离开后，乐乐返回了鬼屋将那份图纸交给了阿吉，阿吉在那张图上端详了半天，说这玩具的动力部分威力极大，可以造成相当大的杀伤力。就在这时，阿康气喘吁吁地跑进来，说

街上有一群像玩具的东西正在破坏小镇，乐乐赶忙跑了出去。在约翰路上，两只玩具兵正在向地瓜开火，危急时刻猫王赶到，用猫派气功将玩具兵击倒。猫王说这些都是大都市企业派出的玩具兵团，于是众人决定联手摧毁这些玩具兵，阿康说从图纸上看来这些玩具上应该有一个总遥控器来控制的，于是乐乐等人飞身赶往爱神街去找玩具兵团的遥控器。

在爱神街遇见那名疯狂的玩具师，乐乐说出玩具师对小镇造成的危害，让他将那些玩具兵收回去，玩具师却说他已无能为力，因为总遥控器已被红珊瑚带到木桶广场去了，众人于是又奔往木桶广场。找到红珊瑚后，才得知原来刀疤老大就是总遥控器，在红珊瑚跑开后，众人与刀疤老大展开了一场苦战。

终于打败了刀疤老大，红珊瑚对众人大发脾气，嚎啕大哭，猫王百般哄逗都无济于事。猫王于是脱去了外套和面具，与她父女相认，红珊瑚认清了镇长的面孔时，猛地投到他的怀中大声叫着爹爹，镇长则激动得热泪盈眶，说从今往后他要好好地保护红珊瑚，而红珊瑚在与乐乐等人一番口舌后也结成了好朋友。

十二、香格里拉

镇长和红珊瑚走后，玩具师匆匆地赶来，说刀疤老大是这里唯一能够停止玩具兵团的总控制器，如今街上的玩具都回不去了，只有任它们自生自灭，并说总部已下了命令，他会立刻赶往香格里拉总部去，说完便叫来一辆玩具车呼啸而去。阿康不由破口大骂，乐乐则思考着赶往香格里拉去一趟，看那个大都市企业在搞些什么名堂，这时快刀张三骑着闪电来到广场，说他们的总部建在一个火山口上，直接吸取火山的能源使用，那里的门禁很严不容易进去，不过他知道有一条上山的捷径。于是阿康留守小镇，而乐乐和快刀张三则从魔王路的山路上山。

刚走到山口，两人遇见三只灰狼阻路，这时一只黑狗出来和乐乐等一起击退了灰狼。乐乐上前道谢，说起从前和黑武士玩耍相伴的情形，心中很是怀念，而黑武士自从五年前和乐乐分别后就闯到魔王山当了山大王。当黑武士得知乐乐要去香格里拉时，便决定加入队伍保护乐乐。穿出森林迷宫（迷宫的走法：上、左、左、下、下、左、上、左、左、上、左、上、右、右）进入岩洞迷宫（迷宫的走法：右、右、上、右、右、下、右、上到尽头然后再左行，到尽头上行右拐），穿出岩洞迷宫在洞口打败一个红色蝙蝠，乐乐等人终于进入了香格里拉。

整个香格里拉都是被钢铁水泥的建筑所占踞着，街上的人们也冷漠而现实，到处是一些虚荣、趋附、贪婪的角色，乐乐在街上遇见了多福太太，交谈后上去一条街，在街的尽头看到一位卖唱的流，一只摇滚猫随着他的琴声上下翻舞如中节律，快刀张三不由为那流浪艺人的歌声和猫的表演所感动。就在乐乐欣赏歌曲的时候，忽然看到一只幽灵的影子出现在一名律师的背后，那律师当即感到身体不适，张口与那艺人臭骂起来。艺人气得上前与他理论，却被律师嘲弄一番，乐乐上前挥拳将那个魔影赶跑，那律师的情绪才稳定下来，却不肯向艺人道歉，乐乐说法律是保护好人的，而律师却是满口滥调，说法律只保护懂法律的人，没有好人与坏人的分别。那艺人听得火起将吉他一抡，那律师顿时飞上了九霄云外。

就在这时大队的保安人员赶来，与乐乐等人展开了混战。赶退了保安后，那艺人嚷着要离开这鬼地方，乐乐说有密道能带他们离开，于是艺人米糕和摇滚猫加入队伍。来到入口处，意外地见到了捕狗队长，原来他还是大都市企业的警备队长，一场恶战又不可避免地开始了。打败了捕狗队长，众人循着原路返回到木桶镇，这时黑武士说已到了森林的尽头，不能随乐乐回去，因为它还要保护森林中的弱小。乐乐的心中明白，黑武士和自己一样，都有各自的生活与责任，于是乐乐与黑武士在森林的尽头挥别。

十三、邪恶律师

回到鬼屋前，米糕因害怕幽灵而不愿进去，乐乐也拿他没有办法，只好由他去另找栖身之所，而快刀张三也风风火火地与乐乐告辞，于是乐乐孤身返回鬼屋。进入鬼屋实验室，乐乐向阿康和阿吉说起了这次香格里拉之行，阿吉则说镇上又出现大都市企业派来的人四处招摇破坏，不如大家以其人之道还治其人之身，一举进攻大都市企业的总部，乐乐说香格里拉警卫森严，到处都装备了强大的武器，凭几个人的力量绝不是他们的对手，阿吉则提议再到办事处去看看，或许能找到类似通行证之类的东西。于是乐乐和阿康往外走去，刚上木桥遇见镇长和他的女儿红珊瑚，镇长说为了红珊瑚的安全，还是让她在鬼屋住上一阵子，于是阿康将红珊瑚领到鬼屋内安排她的起居，乐乐一个人赶往爱神街。

来到约翰路，猎师说很多的狗都有察觉镇上多了许多奇怪的人，敌人大概开始活动了，为了保护乐乐的安全，猎师加入队伍。

在办事处里，律师皮果正对手下夸夸其谈，下达对镇民洗脑的任务，先派黑道人物在镇上捣乱，然后再由大都市企业出面以替天行道的名义将这些家伙们捉起来。这样企业的形象就建立起来了，接着再用各种媒体进行第二波洗脑，使镇民成为商品的奴隶。这一切都被赶来的乐乐听个正着，在皮果及打手走后，乐乐也尾随来到了木桶广场。

广场内人头攒动，果皮正巧舌如簧，鼓吹大都市企业给小镇带来的好处，乐乐来到肉丸身边问他为何也来这里听皮果的演讲，肉丸说皮果是大都市的名人，常为犯罪者辩护，是他们黑道的救星。当肉丸听到皮果说将为小镇铲除狮子王的黑社会势力时，才知他们已被大都市企业出卖了，成为了企业形象的牺牲品，于是慌忙去找狮子王报信，而乐乐则挺身而出，揭露大都市企业及皮果的险恶

用心，镇民们都想信乐乐的话是真的，于是气急败坏的皮果招来了附体的魔影于一瞬间将乐乐打倒在地，这一切发生在电光石火中，除了乐乐与皮果其他的人都没有发觉。乐乐见自己不是那恶魔的对手，急忙拨步逃回鬼屋。

刚进小院，见红珊瑚正仰脖大哭，问其原因才知是阿康等人无意间冷落了她，乐乐于是教她应该学会先关心别人，这样才会受人关心，因为大家每个人都需要关心，在众人一起劝说下，红珊瑚终于破涕为笑。鬼屋里，乐乐向众人说起遇到恶魔的前后经过，阿吉说幽灵是四度空间以上的生灵，它们已没有武器可以对付，所以要对付恶魔，也只有同样地使用属于灵魂的力量，也就是第六感或超能力，于是乐乐决定去学校和教堂去找叮咚爷和神父求教。

来到学校，在走廊右行进入图书馆，在里端启动机关移开书架进入一个密室，在密室内见到一位白发银须的老者，询问之下正是叮咚爷，乐乐将对付恶魔的事说出，叮咚爷教乐乐学会了幽灵猫召唤术，说虽是简单的魔法，但可以召唤出幽灵猫，要如何打败恶魔还要随机应变。出了学校，从早安二路来到教堂，神父替所有的队员恢复了体力后，乐乐讨教对付恶魔的方法，神法教乐乐学会了神圣治疗术。

十四、古文明遗迹

回到约翰路，乐乐意外的遇见了狮子王和神探汤米，狮子王向乐乐道歉并请他帮忙去搭救他三个被大都市企业出卖的手下，于是乐乐和狮子王、汤米急忙赶紧往爱神街。

来到办事处门前，见到米糕的摇滚猫，得知米糕已被皮果捉到办事处里了，于是摇滚猫加入行列，一同闯入办事处。在第一个门(头像左)进去乘坐一部电梯升上二楼，然后径直来到一扇钢门面前，汤米意兴大增上前去开门，百般试弄却打不开，此时红珊瑚和

阿康赶到，红珊瑚说要去劝说妈妈放了被关押的人便跑开了，而乐乐等人劝不走汤米，只好任由他去与那门较劲，众人继续往前走去。乘坐一部电梯到三楼，径往右行进入尽头的一个房间，再从右边的墙壁穿过去，可进入一个隐蔽的大厅。在大厅里见到皮果、捕狗队长及众打手，在果皮逃走后，乐乐等人与捕狗队长再次展开了一场混战。

在战斗中获胜后，众人继续往右穿行，终于在密室里找到被押的狮子王手下和艺人米糕，将众人放出后，乐乐进入红珊瑚母亲的办公室，见红珊瑚正嚎啕大哭，得知她并没有说服妈妈，反而被关在了这里，于是乐乐带上她和阿康一起乘电梯返回二楼，见到精疲力尽的汤米，得知那道顽固的门已被他打开了，进去一看不过是个厕所，汤米在马桶上找到了一块金属板，上面刻着一些奇特的符号，汤米见没有什么价值便扔给了乐乐。

回到了鬼屋，乐乐将金属板交给阿吉，阿吉说自从他研究那考古学者的笔记本，得知在木桶镇附近存在着一个神秘的古代文明遗迹，而这块金属板就是遗迹的钥匙，想必当初真梦的父亲艾伦受调查局指派到镇上调查古代文明的事，大都市企业制造了车祸而得到了这块金属板。根据笔记本上的记述，遗迹的位置该是在木桶镇东南方的不毛岛，上面有传说中的金字塔。于是，乐乐决定去不毛岛看看，或许能找出大都市企业的弱点。

乐乐返回大厅，带上阿康和摇滚猫，径直往镇东北的金砂路木桶港走去。在木桶港与一位船夫谈话后，花一千元上船，一路汽笛声来到了寸草不生的不毛岛。在岛上乐乐发现了一个怪异的头像，将金属板放上去之后，岛上忽然发生强烈的震动，朝前方望去，一座金字塔从沙中渐渐升了起来。

进入金字塔，乐乐和阿康被困在一个迷宫中。这里迷宫的走法是：上、上、右、右、上、右、上。在迷宫的尽头，乐乐发现了两只在此守卫的怪兽，将其打败，从出现的通道往上行去，进入一个供台前，

上面 置放着一块蓝宝石，原来金字塔的秘密就是指这块宝石！乐乐将宝石收起后，玩具师出现在两人面前，在索要宝石不成后悻悻离开，阿康说更加些小心，以免在回去的路上被玩具师偷袭。走出金字塔，果然在沙地里见到玩具师，玩具师操纵一辆清洁车与两人展开大战。打败了清洁车，玩具师逃之夭夭，来到岸边，见船夫的船已被玩具 师破坏了，乐乐于是用 PDA 和阿吉通话，阿吉说那块蓝宝石就是传说中的空间操控器，把它放到 PDA 上就可以完成空间的跳跃了，于是阿吉给 PDA 传送了新的程序，乐乐和阿吉便过 PDA 返回了鬼屋。

十五、天使的祈祷

鬼屋外，阿吉说山楂正在找乐乐，律师皮果正在镇上到处逼人贱卖房子，要将土地变成工业用地，目前他们一伙人正在田野路林得家，于是狮子王、肉丸等人加入队伍，一起找皮果算账。（游戏从此开始可以在地图上选择地点，然后按“J”键进行传送。）

来到田野路，皮果果然在威胁林得一家迁走，狮子王上前理论，皮果却用法律来为自己辩护，众人见他张狂太甚，便一拥而上一顿狂扁。皮果逃走后，乐乐劝狮子王去向镇长讲清楚大都市企业的阴谋。于是众人来到了行政所见到镇长，狮子王率手下向镇长对先前的冒犯真诚地道歉，并说出先前受雇于大都市企业的事实，镇长说狮子王既然协同作恶自己也有责任，应该去警察局自首，狮子王闻言大发脾气，说皮果应当先受到法律的制裁，和手下扬长而去。

狮子王走后，乐乐的 PDA 响了，阿吉说皮果在青草公路又在闹事。乐乐来到青草公路，见皮果正在逼瓦尔多一家，红珊瑚上前阻挠也无济于事，乐乐上前大声斥责，皮果却请出一个警探天狼星来捉拿狮子王，战斗中将天狼星打败，狮子王畏惧天狼星，要求去

鬼屋暂时去避避，肉丸说天狼星号称“完美警探”，他的腿脚功夫天下无敌，刚才他只不过是暖身而已，叫乐乐多加小心。狮子王及手下走后，阿吉用PDA告诉乐乐，在兽医院那边聚集了很多奇特的人，乐乐忙转去医院一探究竟。来到蛋糕北路，见一群拜金教徒正在兽医院门中顶礼膜拜，这时三剑客和大米赶来，协助乐乐打退了拜金教徒，在和阿康及红珊瑚谈话后，天狼星赶来向乐乐逼问狮子王等人的下落，乐乐自是不肯说出，于是又是一番艰苦的战斗。

打败了天狼星，阿吉用PDA通知乐乐，在魔王路出现了很多大都市的清洁车在大闹，不知有什么目的，乐乐急忙来到了魔王路。在魔王路见到正率领清洁车骚扰镇民的玩具师，上前打败两台清洁车，玩具师仓皇逃蹿。这时阿吉又来通知，说天狼星正在鬼屋前徘徊不去，乐乐于是让三剑客、大米留下来把守，自己则赶往鬼屋。

在鬼屋前的木桥上见到天狼星，天狼星将乐乐的所作所为狠狠地训斥了一顿，说他已犯了包藏罪犯、殴打执法人员等几条罪状，这时狮子王从鬼屋中跑了出来，说一切都与乐乐无关，他们愿意向天狼星自首，但天狼星必须答应将大都市企业的坏蛋也绳之于法，天狼星同意侦办此案，于是狮子王率领手下去警局投案，天狼星和走狗（天狼星的狗）加入队伍，一同去祈祷路捉拿皮果。

在祈祷路皮果正在用法律恐吓阿康，天狼星和乐乐赶到，上前斥责皮果的行径，在皮果逃跑后，乐乐与天狼星联手打败了两名打手，这时收到了阿康的跟踪情报，急忙赶往教堂。

见到阿康后，阿康说皮果不知逃往坟场和教堂哪一边，所以在等乐乐和天狼星调查，于是天狼星决定去坟场搜索，乐乐则被不召自来的幽灵猫领到了教堂内。教堂里，幽灵猫说乐乐将面对恐怖的敌人，要对付它的时候就将它领到教堂的十字架前，说完幽灵猫就消失在了一团光芒中。乐乐走出教堂赶往坟场，见皮果正在地上倦缩一团，就在这时恶魔从他的身前出现，尽管天狼星不相信鬼魂，

可在恶魔的攻击下只有伏地吃泥的份儿，乐乐在恶魔的追逐下匆忙赶到了教堂。在十字架前见到正专神祈祷的真梦，这时恶魔飞扑了进来，真梦化成天使，在她的祷念声中，恶魔终于被收伏于十字架中……

警察局大厅里，天狼星仍不相信有恶魔的存在，并说以后的事都应由大人来接管，身为小孩子的乐乐就应努力上学。每个人都有自己的本分和责任，而乐乐的本分就是上学！乐乐辩不过他只好垂头走出了警察局。在大街上，真梦匆匆跑来，说她在教堂祈祷时听到了神的声音，说香格里拉的火山就要爆发了！人们破坏了自然的平衡，所以火山爆发是必然的事，乐乐听罢忙往山路跑去，在将消息告诉路口的闪腰侠后，自己一人闯入了森林之中。

十六、文明与毁灭

乐乐在森林中遇见了黑武士，它说有个女孩正在阻挡追来的打手，乐乐于是返回身去找真梦，在打败了所有的打手后，乐乐和真梦领着黑武士穿出森林和岩洞两座迷宫，来到了香格里拉。乐乐在去往大都市的通道前被武装守卫阻住，乐乐说出火山就要爆发的消息，却被他们视为笑谈，无奈抽身返回，在街上遇到了多福太太和木桶教皇，乐乐告知他们火山爆发的事，木桶教皇却不肯相信，这时大地传来剧烈的震动，惊骇之下在多福太太的劝说中才和乐乐等人往山下逃去。

众人逃到远处山崖上，回看身后的香格里拉火山，已在阵阵的轰响中爆发出暗红的岩浆，在灰黑的浓云笼罩下，那座代表着高度文明的现代大都市已化为一片废墟，这一切都是人们破坏自然平衡的结果。

回到鬼屋后，乐乐和木桶队员们商议着拯救大都市的人们，动员镇上所有的猫狗和镇民去抢救那里的生还者。乐乐和真梦来到

老爷路去见镇长，镇长说当务之急是组织救难队，将幸存者抢救出来，这时阿吉用PDA通知乐乐，说政府并没有下达救灾的指令，唯一的办法是将个人电脑联到政府的国家网络系统中，成功的话就可以调遣国家机构的力量前往救灾。于是乐乐找来了多福，协助阿吉将电脑联到政府网络，可阿吉虽然登录到网络却无法下达政府指令，这时镇长说大都市企业曾开发过模仿政府网络系统的软件，阿吉于是依照镇长提供的网址找到了那套软件，并利用它调遣各地驻守的警力、救护车、消防车前去大都市支援，而就在结束操作的时候，阿吉发现有人在利用这套系统调度各大银行的政府公款，就在这时从外面跑进来的阿康报告了皮果逃狱的消息。于是乐乐和阿康急忙赶往爱神街。

在办事处门口，乐乐遇到了红珊瑚和她的母亲，与她们交谈后，得知皮果和玩具师在地下室里，这时地上突然发生一阵剧烈的抖动，众人跑到街上一看，只见马路中间慢慢移出了一座移动的房屋，里面传出了皮果和玩具师的声音，原来这是玩具师新发明的武器样品屋。乐乐和阿康上前阻止他们逃走，却不能伤那房屋分毫，只好在武器样品屋的枪林弹雨中往前方奔去。

当乐乐和阿康醒来时已是在教堂里了，神父告诉他们是红珊瑚和她的母亲爱可夫人从玩具师手中救出的，阿康下床与红珊瑚说话，得知武器样品屋已经运往木桶港码头去了。乐乐和阿康来到教堂见到了天狼星、狮子王和闻讯赶来的黑武士，于是大家一起奔往木桶港。

终于找到了武器样品屋，天狼星和乐乐怒斥皮果私卷公款、残戮镇民的恶行，皮果却油盐不进向众人发起了攻击。于是乐乐以及黑道、白道、猫道、狗道的力量全力出击，终于战败了样品屋以及第二保护层，最后皮果和玩具师驾驶着最后的机器人朝码头行驶。

码头上没有一艘船只靠港，穷途末路的皮果和玩具师在冒烟的机器人中争论不休，由于机器人的安全装置启动，马上就会启动

自爆装置,皮果闻言大惊,在与玩具师的扭打中,机器人滚落在大海中,一团火光从海底爆发出来,纷扬的海水落到众人的头上,众人的心中涌动着前所未有的畅快,以爆发的程度来看,皮果和玩具师不粉身碎骨也很难了,害怕商业机密泄露而装的自爆装置最后却害死了自己,不知是天谴还是讽刺。

在木桶镇的村口,神父、米糕、闪腰侠、猫王、肥客、山楂……还有阿猫阿狗们,在乐乐的一声呐喊中,一起朝香格里拉冲去,去救助那里的生还者……

地下城守护者Ⅱ

《地下城守护者Ⅱ》(以下简称DK2)带着叛逆的色彩再次来到我们中间,立刻掀起新一轮的邪恶战争。回想当年玩DK时的情景,至今还觉得异常兴奋。如今,游戏的内容仍然深深地吸引着广大玩家,一句话,DK2是个值得一玩的好游戏!

DK2的难度较第一代有较大的增加,一定要做好苦战的准备。

下面向大家介绍单人模式下的过关攻略:

第一关

DK2中的每一关都要抢夺一块宝石。游戏一共20关,收集齐这20块宝石就可以打通通往人类世界的传送门,这是生活在地下的怪物们的世代心愿。

本关的任务是消灭人类领主。他在你的正北,是个一级的大菜鸟。熟悉一下操作吧,非常简单。

第二关

任务是消灭领主,他的位置在西北方向。都是些一级菜鸟,难度零。本关可以建图书馆和训练房。

第三关

领主在最北面。一路上有不少大炮，比较讨厌。除此以外没什么难的。杀掉领主即可过关。

第四关

领主在正北的房间里，门口有些大炮。一路上有一些英雄地盘，要先清理掉。金子非常充足，可以很好的发展。难度很小。

第五关

本关地形稍微复杂些。你的位置在中心偏左，而领主在右上角。要跨过一片水域才能进入其领地。训练一大批恶鬼和魔法师就能解决战斗。

第六关

本关你在正北，四面环水。你可以得到黑寡妇，并可建监狱。这样俘虏们在监狱中死去会化为骷髅。四级的骷髅还是不错的战士，而且它们不吃不喝的也好养活。

领主的位置在最南面，正面和两侧都有不少陷阱和护卫，稍微有些难度。不过只要你抵挡住英雄先前的进攻，把部队都训练到4级，就可以从正面强攻进去。让骷髅在前面打头阵，魔法师和黑寡妇在后面远程攻击。

第七关

本关地形复杂，以岩石为主，没有从容发展的空间和时间。一开始就会有一个巨人出现在你的地盘上。

先不要管他，因为你既没兵也没钱。用最快的速度在城市中心的下部挖出一块空地，同时把中心墙壁上的两块金子挖了。有了钱马上在空地上修建巢穴，可以吸引几个恶鬼上来。如果你运气好，先把那个巨人处理掉。

如果不行就只好重来。关键是要手快，巨人一旦到了城市中心，你的小鬼在没兵的时候就会去打仗而不干活了。

接下来可以赢得一段平静，不过你用不着修什么房间，整个这关是个废弃的地下城，只要让你的小鬼去占领就行了，什么都有，就是地方小，特别是训练所。随着地盘扩大，英雄也会断断续续的来进攻。主要是巨人，因为他能跨过岩浆。本关会首次出现火蜥蜴。

由于训练所太小，又没有地方再建一个，所以只要有战斗就把你的英雄都调上去，让他们在战斗中成长。随着地盘扩大，会遇上一些小房间，里面有少量的英雄，都是些练级的好靶子。

你的城市从由西向东扩展，而守护宝石的领主在东南方向，中间隔着岩浆河。只有一条路可以找到领主，是一条隐藏在岩石中的巷道，开口也在东面。遇到岩浆河就架设木桥(不过过一会就会被烧毁)，让小鬼们去探索和占领道路。在找到领主之前会有一场大战，大约七八个敌人在一个房间里躲着。最好不要直接把部队扔过去，先用小鬼去吸引敌人，这样那些巨人就会跨过岩浆河进入你的地盘。在路上用闪电消灭他们，然后在把所有部队派上去收拾剩下的魔法师和骑士，可以不损一兵一将。

沿着巷道前进就能找到领主的所在，敌人的人数众多且等级很高，居然有 8 级的！没别的办法，在门口架上木桥，把所有部队都开上去狂攻吧(别忘了 L/S 大法)。运气好的时候领主会冲出来进入你的地盘，这当然是最好不过的事情，用无情的闪电告慰他的灵魂吧！

第八关

本关不仅敌我态势分明，而且和上关一样，是场地地道道的“地道战”。一上来你就处于敌人的包围中，所以动作要快。先打通左右的入口和孵化场，上面是巢穴，不过隔着岩浆。这关可以造石桥，终于不怕火烧了。

把附近的金子采点，立刻修石桥，过去收拾掉两个傻乎乎的矮人，占领巢穴。

剩下的事情就很简单了，修桥，砸门，战斗，再修桥，再砸门，再战斗……如此反复，扩大地盘。本关新出现的怪物是无赖，它可以渗透到敌人的地盘上去，可惜本关用处不大。新出现的房间是娱乐场，可惜没地方建，只能占领一个。英雄一方的人很多，但都比较分散，所以没有太大的威胁，慢慢打半个小时也足够过关的。

敌人的领主在北面，有个罗盘指针一直指示着他的位置，所以非常明朗。等你一路打到他面前时，至少也该拥有一支 20 人左右的部队了，而且等级也不低，蜂拥而上灭了他应该是件很轻松的事。

第九关

本关比较有意思，如果策略不对会感到有一定难度。本关的过关条件是阻止英雄的领主穿越你的区域，并且要杀死他，抢夺宝石。游戏一开始就进入倒计时，15 分钟后领主就会从地图的西面出现，如果他穿过你的地盘跑到了东边，你就输了。

硬拼是不太容易阻止领主的。地图上由东向西有三个英雄把守的房间，这是领主必须要经过的路线。房间里英雄不会主动进攻你，他们的任务是等待领主出现，然后保护他通过。刚开始我以为

要把他们都消灭，所以费了很多周折全歼守军，没想到时间一到，领主出现(5 级)，带着 4 个四级的骑士大摇大摆走过来。刚一接触，领主忽然撒腿狂奔！我的部队根本追不上他，眼睁睁看着这个坏蛋扬长而去！受此一挫，我想出了制敌方略，您只要按我说的做，保你轻松过关：

首先，用 3～5 分钟将后方安定，该造的东西都造好。

然后，等有那么 6、7 号兵马，训练到二级，马上架桥去攻打中间的那个房子(最东边那个也可)。占领之后将东西向的门砸开(南北向的可以不管)，派小鬼占领地盘，然后在两个可以安门的地方装上门，这样可以阻止领主狂奔。在门口和所有空地上都安装上大炮。本关会有恶魔(大肚子的丑八怪)出现，他们是天生的好工人，让他们在工场中工作。把木桥一直铺到西边的房间门口，这样领主一出来就可以用闪电劈它。注意将你自己地盘上所有能挖开的地方都挖开，这样可以增加魔法值。储金室的外面有一块宝石矿(永远采不完的那种)，所以金子肯定够用。在你忙这些事的同时，让其他的怪物都去训练。如果你动作够快，在领主出现前应该可以准备就绪。领主出现后进入最西边的房间，然后就止步不前了。别上当，过一会他会忍不住自己过来的，房间里的英雄也跟着一起来，声势浩大。等他一踏上你的木桥，就用闪电看准了一阵猛劈，直到把魔法值用光。然后将所有的部队投下去，一场混战开始。领主不会和你的人纠缠，他会脱离大部队继续朝东走，于是就来到了你给他预备的一群大炮面前。刚才的闪电已经把他的生命值劈去了十之六七，大炮一阵狂轰他就完蛋了！

第十关

本关有相当的难度，要充分做好打持久战的思想准备。任务很简单，消灭你背面的另一个邪恶家族。问题是在你和这一家族中

间，隔着宽阔的暗河，而且还有大量的英雄，数量大概有四五十个之多，最高的有六级，普遍都是三四级。

这样一支庞大的部队，如果硬拼，绝对没有获胜的可能。不信你可以试试，肯定死得很难看。智取也不太灵，即使你想方设法饶过英雄，进入对方的地盘，那边的怪物也不是好惹的！而且你一旦向对方发动进攻，那几十号英雄就会立刻扑向你的地盘。

比较行得通的办法就是靠耐心和技巧。游戏有个时间限制，时间一到英雄就向你发起总攻。在此之前，你可以做好准备等待他们来送死。按以下策略行事：

首先打通入口，有四个黑寡妇在入口处，这关你招不来黑寡妇，所以这四个可是主力部队。

然后，在城市中心的正北方向挖出一块空地来。注意，北面是敌人的主攻方向，能否抵挡住进攻，很大程度取决于你挖的是否合适，如果破坏了地形你就无险可守了。原则就是在不把自己的地盘与周围的暗道连通的前提下，尽可能的大。具体形状你可以自己尝试几次，搞清楚地形再最后确定。多用S/L大法。注意，在正北方向有一条暗道，连接着一个入口。这条暗道的尽头是一块金子，如果把这块金子采了，暗道就被打通。敌人可以挖墙，但无法挖金子，所以最好把那块金子留着。这会给你带来很大的好处，因为这条暗道是敌人的主攻方向！把地盘整理出来后，迅速修建基本设施，但请注意要把那块金子以及周围的地方空出来，一直到城市中心。这些地方要用来安放大炮。

敌人很快就会从三个方向向你进攻。左边一个，右边两个，把他们打发掉之后，赶紧修建工场，越大越好！

这关钱不是问题，在你的右上方，有一块宝石矿，仔细找找不难发现。让所有的大头鬼都去工场干活，制造大炮。除了左右两边的暗道放上几门以外，其他的都放在从城市中心向北一直排列到刚才说的那块金子跟前。我总共制造了大约五六十门！其他的家

伙都去练级，魔法师研究魔法。如果你的动作够快，在敌人总攻之前完全来得及。期间敌人会有小规模的入侵，都沿着刚才说的那些路线，不难对付。需要提醒一点的是，大炮射击消耗的是魔力值，所以一定要在敌人总攻之前积攒到 200000 的魔力值，否则抵挡不住。

时间一到，敌人就会从正北方向破墙而入。在此之前最好把你的部队都握在手里，免得它们作无谓的牺牲，让大炮对付英雄吧。左右两边的敌人很稀松，派部队随便就可以收拾掉。北面的第一攻击波全是五六级的厉害角色，一进来就会遭到你的炮群的猛烈轰击。哈，那种万炮齐发的壮观景象真是让人既兴奋又痛快。如果你在这个方向上安放了 40 门左右的大炮，可以肯定敌人无法冲进来，结果是死尸遍地，血流成河！接下来不要着急，英雄们还会断断续续进攻，但越往后级别越低。同时，北面的家族也会与英雄火并，所以只要你有耐心，顶住敌人的进攻，他们自己也会伤亡殆尽。你也可以添把火，办法是架桥过河，在河的中央有东西向的一座木桥，找左右两边的大炮的死角，让小鬼把桥变过来，再继续北上架桥到对方的地盘，牺牲几个小鬼(有大炮保护)，挖开对方的墙壁。这样他们之间的火拼会更激烈，你可以坐收渔翁之利。等到那两家力量消耗差不多了，从左侧架桥接近对方的领地，找一个大炮的死角派小鬼上岸，沿着敌人墙壁的外侧向北挖，直到与其城市中心平行的位置，再将墙壁凿开。剩下的事情就简单了。消灭门口的大炮，把大旗往敌人的城市中心一插，让你的部队上去一阵猛打。假如前面的工作做得好，几乎不会遇到什么抵抗。城市中心被消灭本关就结束。

除了上述策略，你也可以试试在英雄总攻之前消灭对方，但难度很大。而且一举歼灭五十多个英雄实在有一种快感，非常值得一试！

第十一关

本关在开始前有三个地点可选，我选的是最左边的地区。三个地点的任务上相同的。这关和上关相比简单得多，任务是消灭另外三个邪恶家族，分别是蓝色、绿色和粉红色。先在你的周围迅速扩张地盘。离你最近的是右下方的蓝色家族。注意不要过早的与其接触。动作要快，加紧训练，等大部分怪物达到四级之后，利用一个捡来的宝物可以全体升级，这样你就有一只以四五级为主的部队了。先从右下方的蓝色家族开始攻击，注意给怪物补血。一路杀过去可以连绿色家族一起消灭。

粉色家族要另挖一条路过去，仔细找找，并不困难。本关要注意敌人的陷阱，否则牺牲几个五六级的怪物很不值得，关键是补血要及时。部队会越打越庞大，用“召唤部队”魔法一路指挥着前进。粉色家族那边有个滚球陷阱，注意避开，不然损失惨重。别的没什么难的，过关应该很轻松。

第十二关

本关地形有些类似第十关，在你和另一个蓝色家族之间，隔着英雄的地盘。任务是消灭那个蓝色家族，至于英雄是否消灭，要看你的心情了。

这一关不能招人，怪物也只有两种：骷髅和吸血鬼。骷髅都藏在野外，只要你挖到他们所在的地方，他们就会自动加入你的部队。吸血鬼则靠化尸而来。在你的城市中心的右边有一个墓地，赶快把它夺过来。英雄会不断的前来骚扰，都是些很笨的矮人，用骷髅就能收拾掉。死尸被小鬼们拖到墓地后，就能化成吸血鬼。吸血鬼的威力在上一代中就给人印象深刻，在 DK2 中我感觉似乎更厉害了。本关我培养了 8 个四级地吸血鬼就过关了。

蓝色家族位于正北，用魔眼魔法可以找到位置。不要从正面进攻，因为正面的各种陷阱杀伤力很大。从右侧沿着暗河搭桥过去，破墙而入是最好的攻击方向，因为城市中心位于右侧。中间的英雄可以不管，但最好清理一下，以免他们趁你进攻之机偷袭你的老巢。不用占领所有的房间，消灭有生力量即可。

本关的黄金比较少，且很分散，最好从右面挖，可以逐渐接近敌人。

第十三关

本关的任务是消灭位于你东面的蓝色家族。它的城市在最东面。当然，中间再次隔着英雄的领地。更糟糕的是，刚开始时你没有入口，唯一的入口位于北面，掌握在英雄的手中。蓝色家族只有一种怪物，就是吸血鬼，大量，大量的吸血鬼！所以，这是比较难的一关。

首先，你必须把入口夺过来。刚开始你只有 6 个恶鬼，赶快训练他们并加紧建造各种房间，主要是墓地、审讯室和监狱，其他的如图书馆之类的可以缓建。金子会比较紧张，而且英雄频繁进攻，不过级别不高，还能对付。墓地很贵，所以不可能建的很大。在监狱中饿死的英雄会变成骷髅，这是你初期的主要部队来源。

积累一定力量后，尽快进攻北面的入口，要不惜一切代价夺下来。在入口房间的东面不远处，有一个宝石矿，所以金子会很充足。把所有该建的房间都建好（工场可以不要），大量招募并训练怪物。英雄会不断袭扰，但他们都是你得到吸血鬼的最佳材料。把俘虏扔到审讯室去打死，别可怜他们。

本关你要是没有一堆吸血鬼和黑寡妇很难过关。一定要有一支三四十人，四级以上的部队。到了一定的时间（挺长一段时间），蓝色家族会忽然向你发动猛攻。如潮水般的吸血鬼和英雄部队向

你的城市中心扑来！不要慌，敌人虽多，但他们的目标是城市中心，所以你要找个狭窄不易通过的通道使用“召唤部队”魔法，把敌人堵在半路上。战斗极其激烈，但也许是敌人无心恋战的原因，消灭他们并不会太困难。不过你要有足够的耐心，因为敌人会一拨一拨的不停地进攻，你要一直不停地战斗，直到敌人的力量被消耗殆尽为止。

这期间你要不停地补血，减少牺牲。如果你处理得当，到最后你会有一支庞大的六七级的高级部队，见谁灭谁！

只要你顶住敌人的攻势，就可以一路向东杀过去。这时敌人已没什么力量了，顶多有几个低级英雄从入口出来骚扰一下。一鼓作气干掉蓝色家族的城市中心就过关了。

是否可以在敌人总攻前取胜我没试过，不过，估计会很困难。英雄中有八级的魔法师，等你打倒蓝色家族门口，可能也剩不下几个人了，如果再拥上来一堆（好几十个）吸血鬼……太可怕了……

第十四关

这关的任务很简单，杀死领主。你的位置在左下角，领主在右上角。从这关开始，你可以使用最最强大的魔法：召唤死神（也就是镰刀怪）！这个长着两只巨角，手提一把大镰刀，两脚冒火的大怪物真是勇不可挡！

有了它的帮助，过关就轻松多了。注意，召唤死神需要 10 万的魔力值，而且它的维持时间与魔力值的多少成正比，也就是说，魔力值 20 万（最大值）时他出现的时间最长。使用的时候按右下角的死神图标，然后指定地点即可。

本关最大的困难是缺钱，这使得任何发展计划都无法实现。我甚至连造墓地和监狱的钱都不够，到后来连工资都发不起，只好把所有的怪物捏在手里，算是“赖”过关的。我没找到有宝石矿，如果

有就不会这么颓废了。

首先，你得用最快的速度清理地盘，把能挖开的地方都挖开，也别留墙壁了，本来也没多大地方。注意你的右侧有条暗道，通往一个英雄传送门。在招来几个怪物之后可以把它挖开，里面有几个一级的英雄，消灭他们。训练一段时间之后，向上再向右上发展，有一片英雄的地盘，会有不少二三级的敌人，但你必须把他们消灭并占领这一区域，因为大部分散落的金子都要通过这一区域才能挖到，而且也只有这里才能进入领主的老巢。

为了省钱，你得精打细算，节省每一个铜板。如果你比我做的好，能建成一个比较大的墓地(小了化尸太慢)，过关的难度会比小得多。

占领这片区域之后，迅速地四处寻找金子并采回来。在这片区域的尽头，在岩浆的对岸就是领主的老巢，里面有大批的高级战士，先不管它们。虽然门口的两门大炮很让人烦，但你千万不要一时冲动过去消灭它，因为此刻的你根本不是对手。只要你不搭桥，敌人是过不来的。这也是本关的关键所在。但是，敌人会从上下两个传送门不断的入侵，都是些一二级的菜鸟，消灭并不难。把所有达到四级的怪物都捏在手里，这样可以不给他们发工资，用魔法给他们补血，打完仗再捏到手里。如果你忘了，这些愤怒的家伙会逃掉。我用这种方法把所有怪物练到七级以上，而且还可以找到一个全体升级的宝物。

低级英雄会不断地从上下两个传送口向你进攻，这些都很容易对付，派部队解决他们。等魔力值有个 15 万以上，就在领主的老巢门口使用召唤死神，镰刀怪会一路冲杀进去，把那些五六级的英雄如砍瓜切菜般的放倒，神勇无比。大概冲了两三回就会杀到领主跟前，把他解决掉。就这么简单！

第十五关

本关也有两个可选区域。

任务是杀死领主。英雄中开始出现仙女，她的移动速度快而且魔法很厉害，对你的部队是一大威胁。不过，本关也有新的兵种加入，即黑骑士，他的战斗力极强，尤其擅长近战。另外的有利条件是可以建角斗场了，这样，你可以把怪物的等级提升至八级，这是非常必要的。四级的怪物根本没什么战斗力。使用角斗场的方式是将一对怪物（最好是同类的，这样可以平均升级）扔到角斗场中，他们便开始互相搏杀。注意，搏杀是以一方死亡或一方达到八级为结束条件，所以如果你不加控制就会有人死亡。正确的方法是关注每一方的血还剩多少，及时补血，这样既避免无谓牺牲又可同时升级。

领主位于地图的中心，有大量的高级英雄护卫。在你的左侧，接近英雄领地的地方有一块宝石矿，所以金子是非常充足的。本关可以慢慢地发展，享受一下建设的成就，因为敌人不会主动进攻，而且可扩展的地域也比较大。尽量把那些恶鬼、无赖和火蜥蜴这样的低级怪物扔掉，换取像黑骑士、黑寡妇和魔法师等高级怪物。

把他们都训练到八级，并修好墓地，就可以进攻了。

宝石矿的左边就是入口，门口有两门大炮。把所有的怪物都召唤到门口，砸开铁门，呼唤出镰刀怪，一场恶战即告开始。英雄大概有数十人，把他们消灭掉会得到不少吸血鬼，可以补充你的损失。领主就在一墙之隔的左侧，用镰刀怪就可以解决他。

第十六关

任务：杀领主，夺宝石。

这是既艰难又有趣的一关，我是在没有一兵一卒的情况下过关的。奇特吧？这关的地形很恶劣，你在最南面，领主在地图中心。

没有入口，没有空间，金子也极其有限。唯一出路是夺取英雄的地盘，解救监狱中的怪物。不过这些怪物的数量极其有限，战斗力也不强，只能用来在初期救急。

打开你正上方的木门，左右两边各有一个房间，悄悄把墙壁凿开，可以获得两个小怪。从右边的房间向右上发展，可以解救一个监狱，在它的上面还有一个监狱。在发展的过程中英雄可能出现也可能不出现，多用S/L吧。

其实这些救过来的兵只能用来在初期抵挡一阵，很快就会伤亡殆尽。扩大地盘的目的是使你的魔力值能够达到10万，这样可以召唤镰刀怪出现。这是你唯一的目的。靠杀死英雄捕捉他们来发展几乎不太可能。

英雄们并不会疯狂地进攻你的城市中心，除非你把他们招引过来。所以，把所有的小鬼和怪物都捏在手里，敌人不在的时候就放下去抢地盘，敌人一来就马上抓起来。魔力值有15万就把镰刀怪放出来，它会给英雄以沉重打击。总之，就这么和英雄泡蘑菇，魔力值够了放镰刀怪，用完就等待恢复，并瞅准机会让小鬼扩大领地。

有时会有个别英雄冲下来攻击城市中心，不要紧，那里有两门大炮护卫，再用闪电帮帮忙，消灭敌人问题不大。一直这么坚持，直到镰刀怪杀到中心干掉领主。

第十七关

任务：消灭敌对的两个家族，抢夺宝石。

两个敌对家族分别位于西北角（蓝色）和东北角（绿色），地图的中央是英雄的领地，护卫着一座巨大的庙宇。你的位置在最南面。

战斗的过程是：首先占领中央的庙宇，这样你可以得到10个

十级的暗黑天使！然后挥师右上歼灭绿色家族，最后消灭蓝色家族过关。

本关的金子比较充足，但是没有宝石矿，所以，无休止的拖延是不行的，必须及早发动进攻。在你的城市中心的左右两边，有大片的开阔地可供扩展，尽量挖开。将你的部队训练到一定程度，魔力值达到 20 万后，从正中央向北挖，进入英雄的地界，门口有两门大炮，里面是大量的英雄和致命的陷阱。没必要派部队上去，把镰刀怪呼唤出来，让他去为你杀开一条血路。第一次释放镰刀怪后，英雄会进行一次反扑，把他们放进你的地盘里消灭掉。肯定会有不小的伤亡，但过后英雄就不过来了，而且蓝色家族会和英雄进行火拼，这对你很有利。从英雄地盘的右侧迂回，让小鬼把路逐渐地铺进去，并反复释放镰刀怪。经过数个回合之后，你就会占领庙宇。这个过程比较长，而且金子也可能告罄。所以，把速度调到最快，并把怪物们都捏在手里。占领庙宇后你得到 10 个十级的暗黑天使，力量强大无比，派小鬼凿通墙壁进入绿色家族领地，镰刀怪开路，大部队紧随，一鼓作气就能歼灭之。

回过头来，再从你的地盘的左侧向西北角挖掘，避开英雄房间外的大炮和陷阱，一直挖到蓝色家族的领地内。剩下的事情就简单了，一阵狂攻就可结束战斗。当然，在此之前再派镰刀怪扫荡几次难度会更小些。

第十八关

打到现在，离最后的胜利已经不远了，当然难度也越来越大。本关是个相当有难度的关卡。我花了近三个小时才闯过去。

你的位置在最北面，在你的对面，平行排列着三个敌对的家族。从左至右分别为绿色、蓝色和黄色。你的任务就是消灭中间的蓝色家族。要完成任务，首先要消灭两侧的两个家族中的一个。这

不仅是因为它们占据着通往蓝色家族的道路，而且因为在它们的领地范围内各有一块宝石矿（蓝色家族也有），而你的金子资源却是有限的。我选择的是进攻左下角的绿色家族。

刚开始时，在你的左侧较远处有一个入口，不要去占领，因为马上会招来英雄的进攻，很难抵挡。实际上在你城市中心正南方向一墙之隔就有一个入口，只不过开始的时候它没有显示出来。这明显是个诱人上当的陷阱（多少有些卑鄙），害我吃了不少苦头。先不要管入口，拼命扩展地盘，能扩多大就扩多大，尽快使魔力值升上来。顺便把周围的金子采了，然后开始建基本的房间，再打开南面的入口，抓紧训练。由于金子有限，有些很花钱的房间先别急着建，比如墓地和角斗场之类的。有了一定基础后，赶紧去占领左边的入口，会遇到英雄的进攻。如果是弓箭手就派部队上去肉搏，如果是巨人和卫兵之类的就召唤镰刀怪收拾他们。占领左边的入口后，搭桥向绿色家族靠近，选择好攻击点。这里要提醒一下，英雄最后一次向你的老巢进攻是 1 个八级的皇家卫兵和 2 个六级的卫兵，所以你最好等他们出现，并用镰刀怪解决之后再向绿色家族进攻。否则的话，要消灭这三个家伙会伤亡很多人，而且你肯定面临金子用尽的窘境，进退两难。

派小鬼凿开墙壁后先释放镰刀怪打头阵，随后大部队往里冲。要不惜一切代价，直接把大旗插到城市中心，不要和那些怪物纠缠不休。解决掉绿色家族后，你就可以慢慢发展了。目前你还不具备直接进攻蓝色家族的实力，不过，利用这片领地和宝石矿，你可以从容发展一支强大部队。

蓝色家族的兵力非常多，所以，我采用了一个消耗敌军有生力量的办法。在左下角，有一块缺口与蓝色家族隔河相对。我在这里安装了一大堆大炮，对面是敌人的大炮。在河中间搭上木桥（注意别和敌人的领地直接接触），用震动魔法可以将敌人大炮后面的墙壁震塌，出现一个大缺口。然后随便在敌人的墙壁上做几个挖开的

标志，小鬼们就会不断地试图冲过去。

当然，在敌人炮火下无法接近，但这会将敌人的兵力不断地吸引到河里来。于是，大炮的威力发挥了！大量的敌人死于炮口之下。这不会使敌人的兵力枯竭，但它们的高级怪物会在这样的反复中逐渐被消耗掉。等到敌人出来的大多都是一级的怪物时，总攻的时候就到了。此时，你应该已经训练了一支由高级怪物组成的大部队。

先用弓箭手消灭对面的残余的大炮，然后在木桥上插上召唤部队的大旗，集结所有部队，敌人也会蜂拥而至，这时我军的大炮仍然可以发挥巨大威力。将敌人一阵横扫，就可以一路掩杀进入腹地，捣毁城市中心即可过关。

本关会持续比较长时间，没有什么速胜的妙计，一定要有耐心。

第十九关

本关的任务很特别：活捉三个王子，并把他们转变过来。如果有任何一个王子死亡或逃跑，任务即失败。

最头疼的事情是防止王子逃跑。三个王子分处三个不同的地方，各有一个传送门，如果你攻击其中的任何一个，其他的都会立即逃跑。怎么办？考验你智慧的时候到了。

你的位置在地图中央，被四周的岩浆所环绕。三个王子都在地图的右侧，从上至下依次排列。他们并不在一个地方固定停留，而是在自己的领地内巡逻。刚开始的时候，不要急于将你的围墙挖开，一旦挖到岩浆就会有一些天使和巨人跨过岩浆向你进攻。首先把能采的黄金采了，加紧建设和训练。有了一定基础后，再把右侧的墙壁挖开，把最外圈的黄金采了。在你的左侧有个暗藏的角斗场，里面有个十级的暗黑骑士，可以把他招过来。黄金是比较充足

的，而且你还有金子魔法，可以变出黄金，所以不用发愁。

在挖开右面的墙壁，并打发掉进攻的敌人后，就该对付那三个王子了。

唯一阻止他们逃跑的办法就是利用暗门(Secret Door)。暗门可以使敌人以为是墙壁而不被发现。三个传送门都在一个小房间里，想办法让小鬼进入敌人的领地，并在这三个房间的门口装上传送门就可以组织王子逃跑。当然，这需要小鬼把路一直铺到那些房间门口。要做到这点，需要耐心和机智。首先将石桥铺到敌人领地，然后将后面的部分卖掉(不让它将两岸连接起来)，只要王子的巡逻部队不在，就把小鬼放下去铺路。英雄的房间里有不少守护部队，可以用魔法或镰刀怪，也可以用部队去消灭，办法很多，但是在封住所有传送门之前，一定不要直接进攻王子。

只要你进入相应的领地，王子的位置就会在地图上显示出来，根据他的行进路线和时机安排你的行动。瞅准机会派小鬼去装门。不过别忘了及时卖掉石桥，切断两岸直接联系，否则王子有可能冲过来发生战斗。将三个传送门都封住以后，就可以慢慢地解决他们了。强攻也行，智取也可。不过要注意战斗的地点，最好在你的地盘上，这样便于小鬼迅速地把王子运回监狱，时间一长他就会死掉，你就前功尽弃了。我比较喜欢用转换魔法，让王子的卫队内讧，最后只剩他一人，再用地狱火送他上路，扔个小鬼过去把他运回来。

将王子扔到审讯室里拷打，注意给他补血，要不了多久他就会投降。依次解决这三个家伙就可过关。注意，本关一定要多存盘，多观察，善于利用地形，还要有足够的耐心。

第二十关

终于见到结束画面了。胜利来之不易，一共杀死了 197 个英

雄！

任务是杀死国王并夺取通往人间的传送门。整个这关你都会在紧张和忙碌中度过，根本没有喘息之机。敌人的进攻连绵不断，资源短缺令人头疼。

你的位置在南面，国王和传送门则在最北面。开始不久英雄就开始向你进攻。经过前面的锻炼，你应该知道怎样应付这种不利的局面，动作一定要快。开挖房间不要讲究什么形状样式了，一股脑的挖出一片巨大的领地来，这样反而便于作战。

金矿散落在地图的四处，左面、右面、左上和右上四个方向相对较多，但距离都比较远。这一关你必须大兴牢狱，严刑拷打，尽量把英雄中的皇家卫兵转变过来，这些卫兵都是极好的战士，光靠培养怪物是远远不够的。发展到三四十号人马之后，从左侧迂回北上，向国王的大本营包抄。正面进攻根本不必考虑，大量的陷阱和卫兵会使你损失惨重。尽量从侧翼向北挖，遇到守卫就派镰刀怪出去探路，直到把自己的路铺到国王所在的大厅的侧面。然后，不要急于进攻，因为一旦进攻就要一鼓作气。由于英雄会不断地进攻你的领地，所以要把握好进攻时机，最好在打退敌人一次进攻后开始总攻。派小鬼将墙凿开，放出镰刀怪，它会替你解决掉国王。一次不行就再来一次。

只要国王被干掉，立刻将所有部队投入进去，扫清大厅内的残敌和陷阱，马上让小鬼把路铺到英雄传送门的门口。那是个很漂亮的石头房子，里面有2个十级的石头骑士把守。不要指望派部队去消灭他们。除了镰刀怪任何人都无法伤害他们。所以，一旦魔力值恢复到10万，立刻在门口放出镰刀怪。杀死石头骑士就可以过关。从杀死国王到占领英雄传送门，这段时间要行动迅速。因为拖延久了英雄的援兵就会赶到。那可不是一般的援兵，是一二十个十级的皇家卫兵和天使，同时四个方向的敌人会同时向你进攻，后果怎么样可想而知。就是再给你一个镰刀怪也挽救不了。这关完全是硬

碰硬。胜利的关键，是迅速的找到各处的黄金，大量俘虏并转化敌人的英雄。只要你有熟练的操作技巧，就一定能坚持到最后的胜利。取得胜利后会有一个奖励关。

在此游戏中还有如下一些经验：

(a) DK2 的魔法不消耗金钱，而是消耗魔力值。魔力值与你声明的地盘大小成正比。所以，尽可能占据更多的领地在游戏的中后期十分重要。魔力值消耗后还会恢复，但速度较慢，最大是 20 万。

(b) 英雄无法占领地盘。要充分利用英雄的这一弱点。有些关中，向英雄领地内扩展是进攻的基本条件，因为魔法只能在自己的领地内使用(补血魔法除外)。

(c) 感觉上最好的陷阱是大炮，特别是当它被集群使用时，即使是很高级的敌人也难以靠近。因为一旦被大炮击中，行动就要停顿一下，而一连串的炮击很快就可把敌人消灭。大炮的其他优势是射程远，这增加了它的生存能力。不过，要注意大炮消耗的是魔力值，一定要给它留下充足的数量。好在它消耗的很少。

(d) 从 14 关开始，可以使用召唤魔法，呼唤镰刀怪的出现。镰刀怪是最厉害的怪物，要善加利用。没有它的帮助有些关卡根本无法通过。使用镰刀怪要注意释放的位置，一般将它用于向敌人的领地发起冲击，要在敌人出现在视距以内的地方施放，并且尽可能靠近敌人。镰刀怪自己会凿门，但是这无疑浪费时间，所以在施放前如果可能最好先把门凿开。召唤镰刀怪的条件是 10 万以上魔力值，并且释放在自己的领地上，包括木桥和石桥。魔力值消耗完它就消失。

(e) 训练所只能将怪物练到四级，再要提高就只能在角斗场内角斗，可练到八级。角斗是实战，所以要注意给双方补血。十级的怪物在 DK2 中极难练就，我只得到过一个。

(f) 注意地形的优劣在后面的关卡中非常重要。可以先试着挖出一片空间，探明情况再开始。

(g) 游戏后面的关卡难度都比较大，要善于将各种力量综合使用。魔法要升级到二级；有些关卡中有宝物，如果得到会有不小的帮助；一些低级怪物来的多了应该扔掉，以换取一些高级怪物；多多培养吸血鬼；巧妙利用暗门；注意不同怪物的远近搭配，魔法师和弓箭手的近战能力为零；路障与大炮的配合使用等等。相信在游戏中还会总结出更多更好的经验。

{
"filename": "MTIwODg3NzMuemlw",
"filename_decoded": "12088773.zip",
"filesize": 18231317,
"md5": "e8eb046a2c3324e239e7ff53ce4f071c",
"header_md5": "8ffea4fab4551f347e14276f9eb1affb",
"sha1": "4d6390c44ec649e617218c61f0b291c682dc62f7",
"sha256": "c74a6d2c92e71bfb7a186ac562a51494895293cc5a5ef8fd00848eb75c062905",
"crc32": 4187950731,
"zip_password": "",
"uncompressed_size": 18466324,
"pdg_dir_name": "\u2555\u00b7\u256c\u2565\u2564\u00ba\u2559\u256c\u2567\u2556\u2563\u00d1\u252c\u2558_12088773",
"pdg_main_pages_found": 284,
"pdg_main_pages_max": 284,
"total_pages": 289,
"total_pixels": 1081665872,
"pdf_generation_missing_pages": false
}